

Manuel d'utilisation
COMMAND STATIONS



Proteus 2500

Production
Module Station



MP-7

Hip Hop - Rap
Command Station

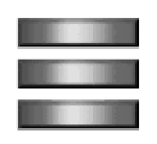


XL-7

TecHno – Synth
Command Station



Distribution France : Zac de Folliouses 01706 Les Echets Cedex (Tél.+33.4.72.26.27.00 / Fax. +33.4.72.26.27.01)





Retournez ce coupon de garantie dés aujourd'hui pour être assuré des meilleurs services

Formulaire de garantie - pour vous assurer le meilleur service

Ce coupon est à retourner rapidement après l'achat de votre instrument

Les informations que vous nous communiquez vont nous permettre de vous assurer le meilleur service concernant la Hot Line, l'information sur les mises à jour – nouveautés – et la réception par courrier ou e-mail de L'info High Tech : magazine dédié aux instruments électroniques distribués par Guillard-Musiques

Vous

Nom / Prénom ....

Adresse..

Code Postal ....Ville ....

Tél*:_ _ /_ _ /_ _ /_ _ /_ _ e-mail.................................@...............................

-de 25 ans ☐ 25 – 35 ans ☐ + de 35 ans ☐

Vous êtes

Particulier ☐ Professionnel du son ☐ Intermittent ☐ Studio ☐ Production ☐

Votre instrument

Modèle.......................................Numéro de série ....

Date de l'achat _ _ /_ _ /_ _ _ _ Magasin ....

Comment avez connu cet instrument E-MU ?

Revendeur ☐ Presse ☐ Documentation ☐ Publicité ☐

Ami/ Musicien ☐ Salon ☐ Démonstration ☐ Autre ☐

Quels magazines lisez-vous ?

1/...2/......................................3/..............................

Votre environnement studio :

Sampleur(s) :.......................................Synthé(s)...

Module(s)..Effet(s) ....

Mixeur analogique ☐ numérique ☐

Multipiste analogique ☐ numérique ☐ software ☐

nb de pistes .... Logiciel ....

Nous vous remercions de ces informations et la confiance que vous portez aux instruments E-MU – Retournez ce bon de garantie à :





ZAC de Follioúses - 01706 Les Echets Cedex +(33) 4 72 26 27 00





Cher Utilisateur E-MU,

Félicitations, vous êtes aujourd'hui l'heureux possesseur d'une Command Station E-MU.

Les nouvelles stations de production musicales Command Stations E-MU comprennent les
XL-7, MP-7 et Proteus 2500.
Regroupant en grande partie les mêmes caractéristiques techniques, le mode d'emploi en français E-MU intègre les procédures d'utilisation des trois Stations en même temps.

La traduction de ce mode d'emploi est basée sur l'Operating System d'origine des Command Stations. Au fur et à mesure des mises à jour de l'Operating System, un additif sera disponible par demande écrite directement à la société.

Nous vous rappelons que la société GUILLARD MUSIQUES – MSK, distributeur exclusif en France de la marque E-MU, se réserve le droit de gérer les services – documentations – modes d'emploi en français – Hot Line – et réparations sous garantie légale constructeur – uniquement des instruments E-MU importés par la société GUILLARD MUSIQUES et commercialisés par le réseau de magasins agréés E-MU.

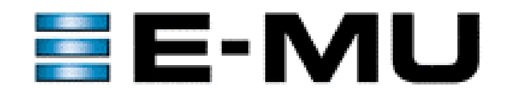
Aussi, nous vous demandons de bien vouloir nous retourner de toute urgence le bordereau de garantie joint à ce courrier afin que nous puissions très rapidement vous registrer comme utilisateur E-MU et vous faire parvenir directement à votre domicile les informations concernant les nouveautés, nouvelles options, ainsi que l'Info High Tech 4 – magazine bi-mensuel qui regroupe toutes les nouveautés des marques distribuées par la société GUILLARD MUSIQUES.
La principale communication hebdomadaire se fera via adresse e-mail @.

Un service HOT LINE est à votre service pour répondre aux questions d'utlisation au numéro suivant :
04.72.26.27.17 Alexis Calandry

Nous vous souhaitons une bonne utilisation de cette extraordinnaire instrument qu'est la Command Station.

E-Musicalement,

L'équipe E-MU
MSK HIGH TECH - Guillard Musiques
Zac de Folliouses
01706 Les Echets Cedex
France



Prise en main

Proteus 2500

(1) Sélection de paramètres = à quoi sont affectés les 16 potentiomètres (QuickEdit, Program, Pan, Vol)

2ème Ecran LED qui peut être affecté aux fonctions : Tempo / Pattern select / BAR Beat / Track-canal. Une fois choisi, appuyer sur Edit (à droite) pour se servir de l'alpha Dial assigné à la fonction choisie

L'Ecran LCD permet de visualiser n'importe quelle fonction, menu, valeur ou permet la visualisation d'un Patch complet (Canal + Preset + Pan + Volume + Arpégiateur – en même temps. L'utilisateur peut utiliser en ping pong les deux écrans

(2) Sélecteur de Part MIDI 1-16A, 1-16B : total 32 part / 32 canaux

Zone d'édition et de paramétrage – Edit Song/Pattern/Preset et Audition des patterns ou arpégiateurs assignés à chaque Part

16 potentiomètres d'édition en temps réel : Quick Edit = chaque potentiomètre est assigné à un control change sur le son interne choisi par (1) – Program = chaque potentiomètre est affecté à un control change MIDI1-16A, 1-16B – Pan = Panoramique pour chacune des Parts – Vol : Volume pour chacune des Parts.

16 boutons switchs « Triggers » pour déclencher : événement, notes, sons, SysEx, etc. Il servent aussi à couper les Parts en mode Song ou Pattern. En mode Edit, ils peuvent être utilisés comme des raccourcis de Menu.

Zone BRC de contrôle du Séquenceur : Rec/Play/Stop – mode de sélection d'enregistrement : Real/Grid/Step

Le Proteus 2500 Command Module est le tout nouvel expandeur de sons et Contrôleur MIDI E-MU proposé sous un Rack 4 unités. Attendu à travers le monde par un grand nombre de musiciens et de studios, le Proteus 2500 offre le processeur le plus puissant jamais intégré dans les intruments E-MU pour une qualité sonore extraordinaire. Il propose une nouvelle banque de sons de 32 Mo extensible à 128 Mo en installant jusqu'à trois des onze cartes d'extension ROM disponibles au catalogue E-MU, soit plus de 2500 sonorités internes au total ! (Liste des cartes ROM : Pure Phatt, X-Lead, World Expedition, Techno Synth, B3, Protozoa, Orchestral session 1, Orchestral Session 2, Advanced Orchestral, Sound Of the ZR, Flash Rom 16 Mo). Pour parfaire cette palette sonore, le Proteus 2500 possède des atouts des plus professionnels : 128 voix de polyphonie, Processeur d'effets professionnels stéréo, Sorties audio 24 bit (6 analogiques et numérique S/PDIF), multitimbralité 32 canaux MIDI, 5 prises MIDI (2xIn, 2xOut,Thru). Mais le Proteus 2500 n'est pas seulement un module de sons professionnel, Il est une véritable surface de contrôle MIDI Ultra puissante et une station de production musicale. Le Proteus 2500 intégre d'une combinaison de 16 potentiomètres et d'un grand nombre de contrôleurs switch « Trigger » programmables pour l'édition en temps réel des sons internes comme d'instruments externes reliés en MIDI. Le Proteus 2500 peut contrôler ainsi par canal MIDI les : panoramique, Volume, Quick edit (filtres, enveloppes, LFO's, effets, etc.) et Program (n°control change MIDI interne/externe, SysEx, etc.). De la même façon, le Proteus 2500 peut se transformer en une puissante télécommande MIDI pour être utilisé avec les logiciels Software actuels d'enregistrement audio et de création musicale. Pour ce, il dispose d'un port USB « to host » à l'arrière de l'instrument en plus des prises MIDI. Et comme le plus grand souhait des musiciens est de pouvoir transporter partout son Proteus et notamment sur scène, E-MU a intégré dans ce tout nouveau module un puissant séquenceur 16 pistes (temps reel, pas-à-pas, grille) qui supporte jusqu'à 16 canaux par piste (soit 256 au total). D'une capacité de 300 000 notes, le séquenceur permet la création de séquences personnelles, de patterns à l'aide des 32 apégiateurs programmables et synchrones ainsi que la Lecture/ Import/Export des Standard MIDI Files qui sont téléchargeables par le port USB. Une librairie de 100 séquences MIDI offre ainsi à l'utilisateur de jouer,modifier ou composer les siennes. Evolutif, la mise à jour de l'Operating System est gratuite avec le logiciel livré d'origine, elle peut se faire via MIDI ou USB.

Le Proteus 2500 va véritablement changer un fois de plus le concept du module de sons. A la fois dédié et généraliste, le Proteus 2500 est puissant, très puissant… Du studio à la scène, il n'est pas une alternative, il va vous prouver qu'il est indispensable.

Caractéristiques sujettes à des changements sans préavis

Caractéristiques principales du Proteus 2500

•128 voix de polyphonie

•Mémoire : 32 Mo de sonorities en ROM - extensible à 128 Mo en utilisant jusqu'à 3 ROM supplémentaires parmis les 11 cartes ROM actuellement disponibles pour la série modules Proteus. (Pure Phatt, X-Lead, World Expedition, Techno Synth, B3, Protozoa, Orchestral session 1, Orchestral Session 2, Advanced Orchestral, Sound Of the ZR, Flash Rom 16 Mo, Flash Rom 32 Mo

•Sorties Audio 24 bits (6 analogiques, S/PDIF commutable AES)

•Processeur interne ultra puissant (3x plus rapide que le Proteus 2000)

•Port USB pour les mises à jour de l'OS et transferts de données : MIDI file, Upgrades, SysEx, etc.

•Puissant séquenceur 16 pistes (temps reel, pas-à-pas, grille); supporte jusqu'à 16 canaux par piste (soit 256 au total)

•Lecture /export des Standard MIDI Files

•Multitimbralité 32 canaux MIDI

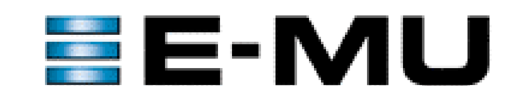
•32 apégiateurs programmables et synchrones

•Plus de 100 paramètres de synthèse synchro.

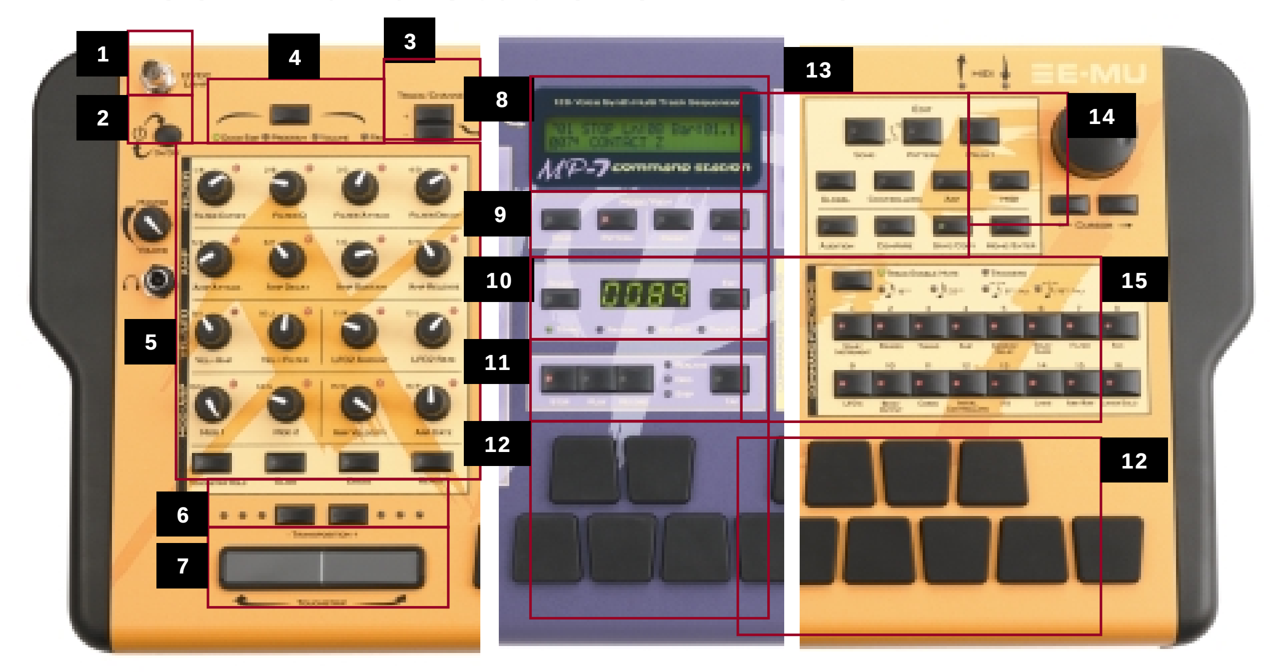
•16 boutons « Trigger » programmables

•Les 16 potentiomètres permettent une édition ultra rapide par canal MIDI du : panoramique, Volume, Quick edit (filtres, enveloppes, LFO's, etc.) et Program (n°control change MIDI externe, SysEx, etc.). Ce dernier mode étant lui aussi programmable.

Prise en main



Command Stations MP-7 & XL-7



1	Connecteur 12 Volts pour lampe « Col de cygne»
2	Interrupteur « Veille » pour une mise hors tension en douceur
3	Sélecteurs de Part MIDI 1-16A, 1-16B : 32 canaux
4	Sélection de paramètres = affectation des 16 potentiomètres
5	16 potentiomètres assignables d'édition en temps réel
6	Transposition – 3 Octaves / + 3 Octaves
7	Ruban Tactile d'édition: Pitch, Effets, Portamento, Glide, Filtre, etc.
8	L'Ecran LCD : visualisation (Canal + Preset + bank + Pan + Volume + Arpégiateur)
9	Zone Mode de sélection Song / Pattern / Preset / Mix
10	2ème Ecran LED : fonctions : Tempo / Pattern select / BAR Beat / Track-canal
11	Zone BRC de contrôle du Séquenceur – mode d'enregistrement : Real/Grid/Step
12	13 Pads dynamique - Echellonnage de la vélocité avec réglage de courbe de vélocité.
13	Zone d'édition – Edit Song/Pattern/Preset et Audition des patterns ou arpégiateurs assignés à chaque Part
14	Molette Alpha pour incrémenter ou décrémenter toutes les valeurs et défilement de paramètres ou fonctions.
15	Fonctions de commande: En mode SHIFT, chacun des 16 boutons Switchs est un raccourcis à une fonction ou un envoi de contrôle MIDI. En mode Track Enable/Mute, ils se comportent comme des intérupteurs pour chaque « Part » en Song ou en Pattern. En mode Triggers, Ils servent de déclenchement de notes, d'évènements MIDI, de sélection de part, etc.



MP-7 : Carte Rom PURE PHATT intégrée (idem Mo'Phatt et Turbo Phatt E-mu)

Même concept

=

Même caractéristiques

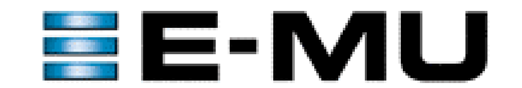
:

Seules les Cartes Rom et la couleur changent

XL-7 : Carte Rom X-LEAD intégrée (idem Xtreme Lead-1 et XL-1 Turbo E-mu)







Astuces de démonstration

Les démonstrations : Appuyez en même temps sur les boutons SONG+PATTERN dans la zone EDIT. Sélectionnez avec la molette Alpha l'une des 4 Demo-Songs internes et appuyez sur le bouton HOME/ENTER pour démarrer le morceaux.

ARCTIC DRIFT	: Séquence Trance - Goa
BEAT PUSHER	: Séquence Techno
IN THE AIR	: Séquence Techno - Dance
SHAKING DAT ASS	: Séquence Electro

Pour changer de Démonstration pendant le jeu, tournez la molette Alpha sur le morceaux désiré. Pour stopper le mode Demo – Song appuyez sur Home/Enter. Pour sortir du mode Demo-Song, sélectionnez en MODE/VIEW (sous l'écran LCD) n'importe quel menu : Song-Pattern-Preset ou Mix.

En mode Preset : Ecouter les sonorités :

Appuyez sur le bouton PRESET. Ce mode est attenant soit du mode Pattern, soit du mode Song.

Vous allez voir à l'écran plusieurs informations :
C01A : En haut à gauche – correspond au canal MIDI (C01 à C16) et son port MIDI (In/Out A ou In/Out B). En interne, les deux ports fonctionnent normalement.
V127 : étant le volume du preset
P00 : étant le panaramique placé au centre (00). En vous positionnant avec les boutons curseurs situés sous la molette Alpha sur la valeur P00 et en bougeant la molette vers la gauche ou la droite, vous pouvez déplacer le panoramique du preset en temps réel afin de moduler l'espace sonore. Cette fonction peut ête affectée à l'un des 16 potentiomètres d'édition en mode Program.
User/XL-7 : Cette information permet de connaître la carte dans laquelle je me trouve. User, téant la Flash Rom Utilisateur pour les presets ou songs ou patterns personnelles. XL-7 étant la carte Rom (X-Lead ou Pure Phatt d'origine) – si d'autres cartes Rom étaient installées, le nom de ces autres cartes s'afficheraient au fur et à mesure que vous tourneriez la molette sur ce paramètrre de sélection.
000 : étant le numéro du programme
0-1-2-3 : étant la banque de programme
Kit-perc-etc… : étant la famille d' instrument dont le programme appartient. (très intéressant pour des sélection de sons à thèmes. Vous recherchez tous les sons de basses ? Positionnez-vous sur Bas puis déplacer le curseur pour le placer sous le nom de l'instrument et faîtes tourner la molette Alpha.
K-0, ou Analog Bas : étant le nom du preset.

Chaque sonorité est affectée à un Arpégiateur. Pour écouter tous les paramètres affectés au preset, appuyez sur le bouton AUDITION et faîtes défiles les preset avec la molette Alpha.

Chaque sonorité peut être modulée en temps réel via les 16 potentiomètres d'édition.
La fonction ou paramètre assigné en mode Quick Edit est affiché sous le potentiomètre.

Les Points Forts

Ergonomie : Top ! Un contrôle immédiat sur tout !

Double écran : transport d'informations de l'un à l'autre

Les Pads : 13 pads dynamiques 1 octave (avec transposition de +3/- 3 octaves)

Le Gros Son : Sonorités « Emulator ». Gros son américain. Filtre Z-Plane ULTRA à 12 pôles intégrés.

Presets : 1204 presets (et+) regroupés sous 8 banques de 128 presets (4*Users & 4*MP/XL-7)

Extensions ROM : 3 slots ROM disponibles pour recevoir 3 des 11 cartes ROM pour une total de + de 2500 sonorités internes

Synthèse soustractive à 4 layers : 1210 formes d'ondes – analogiques & échantillons PCM/Sample conversion

896 Patterns (schémas rythmiques comprennant jusqu'à 16 parties) + patterns « Users/Card » / et 32 arpégiateurs par pattern

MIDI : multitimbralité 32 canaux – Midi In, Midi Out/Thru A, Midi Out/Thru B

Polyphonie : 128 voix pour une véritable efficacité sur les Songs et Séquences SMF

Séquenceur - Songs : 512 songs/ morceaux disponibles = 4 banques de 128 - 7 songs et 4 démonstrations sont disponibles en banque 0 / prg 0-6 et en mode Démo.

Séquenceur : 16 pistes pistes – 300 000 notes – 32 canaux MIDI disponibles – Horloge MIDI int/ext. Toutes les fonctions

Contrôles en Temps réel : 40 Contrôleurs : 16 potentiomètres + 16 boutons Triggers + 8 boutons Switchs



Introduction

Félicitations pour votre choix du XL-7 Command Station. Le XL-7 regroupe toutes les fonctionnalités avancées du célèbre module de sons Proteus® 2000 d'E-MU en un instrument hautement intuitif et ergonomique. Le XL-7 représente véritablement la fusion ultime de la qualité audio exceptionnelle d'E-MU et des technologies de commande les plus avancées, ce qui en fait à la fois le centre de contrôle de votre studio MIDI ou la base de vos prestations sur scène.

Description du produit

Sons évolutifs

Le XL-7 contient une collection complète de sons électroniques/dance pré-programmés (Presets). Ces sonorités sont riches en harmoniques et représentent un complément parfait des filtres Z-plane. Le XL-7 contient trois emplacements SIMM pour de nouveaux sons ajoutables par l'utilisateur, afin de vous permettre de mélanger les ensembles de sons en fonction de vos besoins. Rajouter de nouveaux sons est aussi simple que d'installer une nouvelle barrette SIMM 16 Mo ou 32 Mo. Chaque ensemble de sons E-MU a été méticuleusement préparé pour être le meilleur de sa catégorie. Les échantillons sont répartis sur la totalité du clavier avec une mise en boucle parfaite et une grande richesse en harmoniques.

1024 Presets et plus encore

Le XL-7 contient 512 Presets utilisateur (modifiables) et 512 Presets en ROM (Presets d'usine non modifiables), mais il peut être doté de milliers de Presets en ROM supplémentaires (des Presets en ROM ou ″ mémoire morte ″ sont automatiquement ajoutés lorsque des barrettes SIMM de sons sont installées. A titre d'exemple, une SIMM de 32 Mo peut contenir jusqu'à 1024 Presets en ROM). Le navigateur sonore du XL-7 facilite la recherche du son désiré. Il est puissant mais néanmoins simple d'emploi.

Pads sensibles à la dynamique et à la pression

Treize pads sensibles à la dynamique avec aftertouch (sensibilité à la pression), vous permettent des prestations en direct ou des enregistrements dans le séquenceur 16 pistes. Ces pads ont été spécifiquement conçus pour le XL-7 et sont extrêmement sensibles, capturant les plus subtiles nuances de votre interprétation.

Contrôleurs multifonctions

Des boutons aux fonctions multiples vous permettent de déclencher des séquences, arpèges et boucles internes ou dans n'importe lequel de vos appareils MIDI. Ils peuvent agir comme déclencheurs de note pour l'enregistrement en temps réel ou pas à pas, comme sélecteurs de piste, boutons de neutralisation (Mute) ou de déclenchement MIDI (avec maintien ou non).

16 potentiomètres de commande en temps réel sont également des contrôleurs multifonctions. Ces contrôleurs font de l'édition et de la modification des paramètres Presets internes un jeu d'enfant. Un autre mode utile autorise les contrôleurs à piloter volume et panoramique pour les 16 canaux MIDI. Ces contrôleurs sont totalement programmables et peuvent piloter un Preset interne ou un autre équipement MIDI sur plusieurs canaux MIDI. Ils peuvent être programmés pour modifier simultanément plusieurs paramètres internes, autorisant des niveaux de contrôle complexes. Par exemple, un seul contrôleur peut simultanément changer la fréquence de coupure du filtre tout en désaccordant un échantillon et en changeant le temps de relâchement de l'enveloppe de volume. Virtuellement tout paramètre de synthèse du XL-7 est pilotable via ces contrôleurs en temps réel ou par une source de commande interne ou externe.

Super séquenceur

Le XL-7 contient un séquenceur 16 pistes interactif puissant mais simple d'emploi. Vous pouvez enregistrer en temps réel, en pas à pas ou en mode "grid" et changer de mode sans même interrompre votre processus créatif. 16 boutons de neutralisation (Mute)/sélection dédiés vous permettent d'ajouter, écouter et modifier des parties au vol sans manipulations fastidieuses. Il n'a jamais été aussi facile de transcrire vos idées. Le XL-7 peut mémoriser plus de 300 000 notes et vous pouvez importer et exporter des fichiers au format SMF vers ou depuis votre Mac ou PC à l'aide du programme E-Loader E-MU.

Arpégiateur multicanal

L'arpégiateur/générateur de Patterns rythmiques du XL-7 peut reproduire simultanément jusqu'à 32 motifs d'arpège synchronisés avec un son différent pour chacun ! Les motifs (Patterns) peuvent être édités à l'aide de commandes de gestion telles que : delay pour deux mesures, lecture pour quatre mesures, maintien pour deux temps et répétition. Vous pouvez programmer ou télécharger 100 Patterns utilisateur (User) en plus des 200 Patterns d'usine.

Synthétiseur ultra puissant

Les quatre couches du synthétiseur, extrêmement polyvalent bien que simple d'emploi, facilitent la construction de sons de toutes sortes. Les couches peuvent se changer ou se fondre de l'une à l'autre en fonction de la position de la note jouée, de la dynamique, des contrôleurs en temps réel ou de toute source de modulation. La polyphonie de 128 voix vous permet de jouer et de mettre en séquence les orchestrations les plus complexes. Le XL-7 contient également 50 filtres de résonance et de modulation du deuxième au douzième ordre qui servent à façonner et modifier plus de 1200 formes d'onde contenues dans 32 mégaoctets (Mo) de mémoire non effaçable ou morte (ROM).

64 sources de modulation comprennent entre autres trois enveloppes à niveaux multiples et deux LFO par couche, ainsi qu'un contrôle MIDI sur virtuellement chaque paramètre. La baie de connexion numérique (Patch Bay), avec 24 routages par couche (et 12 supplémentaires par Preset) vous permet de diriger les sources de modulation vers 64 destinations de toutes les façons imaginables. La baie de connexion contient également un ensemble de modificateurs arithmétiques vous permettant de créer des modèles de synthèse complexes. Les paramètres de synthèse ainsi qu'un arpégiateur et le tempo peuvent être pilotés depuis l'horloge interne du XL-7 (ou une horloge MIDI externe). Jusqu'à 8 LFO et 12 enveloppes peuvent être parfaitement synchronisés à différentes cadences. C'est un synthétiseur extrêmement puissant !

Effets 24 bits

Une fois que vous avez créé votre Preset, vous pouvez enrichir votre son avec les effets stéréo 24 bits du XL-7. Vous pouvez choisir une configuration d'effet différente pour chaque Preset parmi plus de 60 algorithmes. La section d'effets du XL-7 est en fait constituée de deux processeurs d'effet indépendants avec pour chacun le contrôle de niveau sans/avec effet sur les quatre envois d'effet. Le processeur d'effet " A " contient principalement des algorithmes d'ambiance tels que reverb et delay, alors que le processeur d'effet " B " contient principalement des algorithmes spectraux tels que chorus, flanger, phaser, distorsion et delay. Des effets peuvent être associés à chaque Preset ou utilisés globalement pour encore plus mettre en valeur votre son.

D'autres fonctionnalités concernent les solos multiples, l'assignation de voix et les modes de jeu pour le contrôle d'expressivité, 12 tempéraments définissables par l'utilisateur et, bien sûr, un équipement MIDI complet.

Instructions de maintenance par l'utilisateur

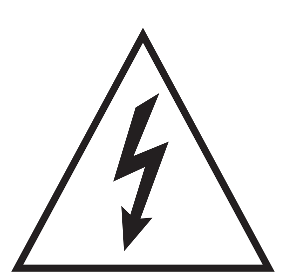
1. Le XL-7 doit être gardé propre et à l'abri de la poussière. Essuyez périodiquement l'unité avec un chiffon doux, sec, sans peluche. N'utilisez ni solvants ni diluants.
2. Aucune lubrification ni réglage n'est à faire par l'utilisateur.

Précaution : *les instructions de réparation sont destinées uniquement à un personnel qualifié. Pour réduire le risque de choc électrique, n'accomplissez aucune intervention autre que celles contenues dans ces instructions à moins d'être qualifié pour cela. Référez-vous à un service de maintenance qualifié pour toute intervention.*

INSTRUCTIONS CONCERNANT LES RISQUES D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURES CORPORELLES



Ce symbole est destiné à vous alerter de la présence d'instructions importantes d'entretien et de maintenance dans les documents accompagnant l'unité.



Ce symbole est destiné à vous alerter de la présence d'une tension dangereuse non isolée dans l'enceinte du produit, tension qui peut être d'une intensité suffisante pour constituer un risque de choc électrique pour les individus.

LISEZ CES INSTRUCTIONS : quand vous utilisez des produits électriques, des précautions de base doivent toujours être suivies, notamment :

1. Lisez toutes les instructions avant d'utiliser le XL-7.
2. Pour réduire le risque de blessure, une attention constante est nécessaire en cas d'emploi du XL-7 près d'enfants.
3. N'utilisez pas le XL-7 près d'une masse d'eau - par exemple près d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier, sur un sol humide, ou près d'une piscine.
4. N'exposez pas l'unité à des gouttes ou éclaboussures. Aucun objet contenant du liquide, tels qu'un vase, ne doit être placé sur le XL-7.
5. Le XL-7 doit être positionné pour ne pas interférer avec sa propre ventilation.
6. Le XL-7 doit être à distance de sources de chaleur telles que radiateur, chauffage, cheminée, fourneau ou four.
7. Aucune source de flamme non protégée, telle qu'une bougie allumée, ne doit être placée sur le XL-7.
8. Le XL-7 est conçu pour être utilisé en climat tempéré.
9. Le XL-7 ne doit être connecté qu'à une alimentation du type décrit dans les instructions d'emploi et inscrit sur le produit.
10. Prenez soin qu'aucun objet ou liquide ne pénètre à l'intérieur du XL-7 via ses ouvertures.
11. Ce XL-7 peut être équipé d'une fiche d'alimentation avec mise à la terre. C'est une fonction de sécurité. Si vous ne pouvez pas insérer cette fiche dans la prise murale, ne supprimez pas la prise de terre. Contactez un électricien pour remplacer votre prise murale obsolète.
12. Protégez le cordon d'alimentation des piétinements et pincements, particulièrement au niveau des fiches et à l'endroit où il sort de l'unité.
13. Débranchez le XL-7 du réseau électrique durant les orages ou si vous ne l'utilisez pas durant une longue période de temps.

14. Ce produit, en combinaison avec un amplificateur et des écouteurs ou des enceintes, peut produire des niveaux sonores risquant d'entraîner des dommages auditifs permanents. Ne l'utilisez pas durant une longue période à fort niveau de volume ou à un niveau inconfortable. Si vous notez une quelconque perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, consultez un spécialiste de l'audition.
15. N'utilisez que les accessoires et options spécifiés par E-MU Systems.
16. Référez-vous à un service de maintenance qualifié pour toute intervention. Le XL-7 doit être réparé par un personnel de maintenance qualifié quand :
    A. Le cordon d'alimentation ou la fiche ont été endommagés ; ou
    B. Des objets ou du liquide ont pénétré dans l'unité ; ou
    C. L'unité a été exposée à la pluie ou à l'humidité ; ou
    D. L'unité est tombée ou a été endommagée de quelque façon que ce soit ; ou
    E. Le XL-7 ne fonctionne pas normalement ou manifeste un changement notable de performances.

Sauvegardez ces instructions
Prenez garde à tous les avertissements
Suivez toutes les instructions

Interférence avec une radio et une télévision

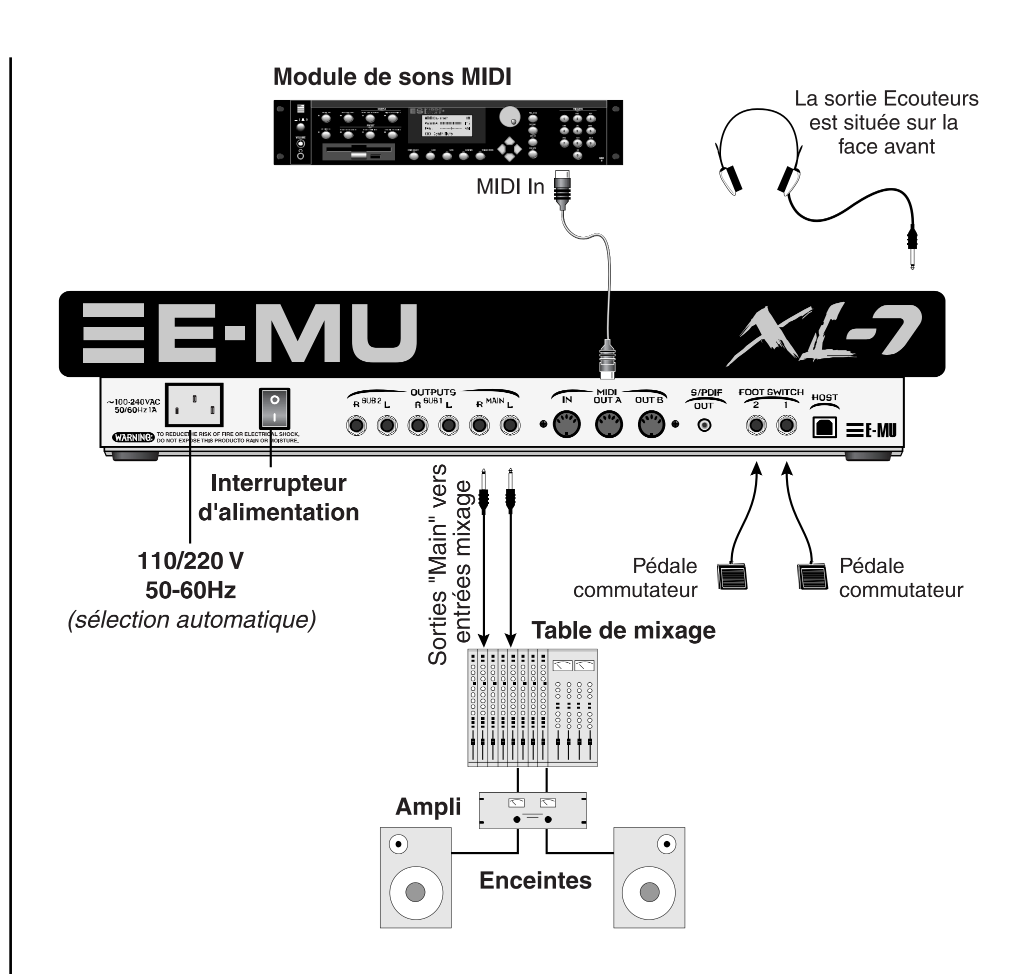
L'équipement décrit dans ce manuel génère et utilise une énergie à fréquence radio. Si elle n'est pas installée et utilisée correctement - c'est-à-dire, avec respect strict de nos instructions – elle peut provoquer des interférences avec la réception de radio et de télévision.

Cet équipement a été testé et est conforme aux limites fixées pour un appareil informatique de classe B dans les caractéristiques du sous-chapitre J de la partie 15 de la réglementation FCC. Cette réglementation a été conçue pour assurer une protection raisonnable contre de telles interférences dans une installation domestique. Toutefois, il n'est pas garanti que l'interférence ne se produise pas dans une installation spécifique, particulièrement si une antenne de télévision de type interne ″en arceau″ est utilisée.

Si le XL-7 cause des interférences à la réception de radio ou de télévision, vous pouvez essayer de corriger les interférences en utilisant une ou plusieurs des mesures suivantes :
- Tournez l'antenne de télévision ou de radio jusqu'à ce que l'interférence s'arrête.
- Déplacez le XL-7 d'un côté ou de l'autre de la télévision ou de la radio.
- Éloignez le XL-7 de la télévision ou de la radio.
- Branchez le XL-7 dans une prise appartenant à un circuit autre que celui de la télévision ou de la radio.
- Envisagez d'installer une antenne de toit avec une connexion coaxiale entre l'antenne et le récepteur de télévision.

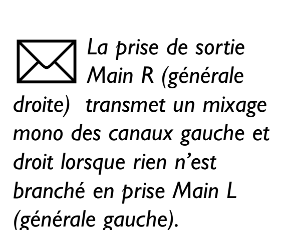
Instructions de connexion

Configuration de base



Commutateur d'alimentation et embase secteur

Le commutateur d'alimentation situé en face arrière est un commutateur physique. Le commutateur On/Off de la façade est un commutateur secondaire qui peut servir à mettre sous/hors tension le XL-7 quand il est monté en rack. Il n'y a pas de sélecteur de tension 110/220 V car le XL-7 utilise une alimentation à commutation automatique qui accepte les courants de 120-250 V, 50-60 Hz.



La prise de sortie Main R (générale droite) transmet un mixage mono des canaux gauche et droit lorsque rien n'est branché en prise Main L (générale gauche).

La prise de sortie Main L est une sortie stéréo produisant les deux canaux lorsque la générale droite (Main R) est libre de toute prise.

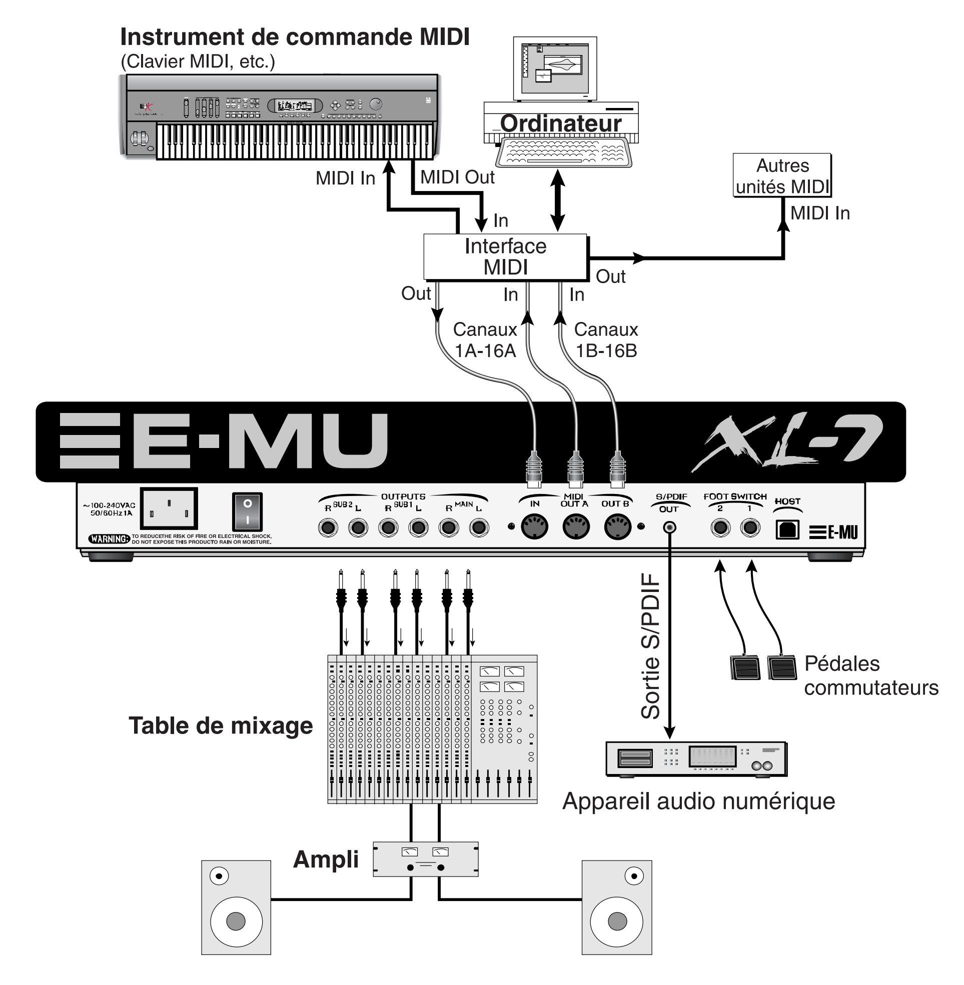
Sorties (Outputs)

Pour reproduire la grande plage dynamique et la réponse en fréquences du XL-7, utilisez une amplification et un système d'enceintes de haute qualité, une configuration stéréo étant souhaitable. La sortie pour écouteurs donne le même signal que la sortie principale " Main ". La prise pour écouteurs est située sur le côté gauche de la face avant.

Pédales commutateur (Footswitches) 1 et 2

Connectez une ou plusieurs pédales commutateur fugitives pour des commandes supplémentaires. Le XL-7 détecte automatiquement s'il s'agit d'une pédale normalement ouverte ou normalement fermée lors de la connexion. Les fonctions des pédales sont programmables dans le menu PatchCord du menu d'édition des Presets.

Configuration de studio



MIDI In

Dans cette configuration, le XL-7 est piloté par les messages MIDI reçus en entrée MIDI, venant d'une interface MIDI informatique. Tout contrôleur MIDI, qu'il s'agisse d'un clavier ou d'un ordinateur peut piloter le module.

MIDI Out

Les canaux 01A-16A sont normalement produits par la sortie MIDI Out A et les canaux 01B-16B par la sortie MIDI Out B.

Le XL-7 contient deux ports de sortie MIDI (A et B) pour lui permettre de transmettre sur 32 canaux MIDI au lieu des 16 canaux habituels.

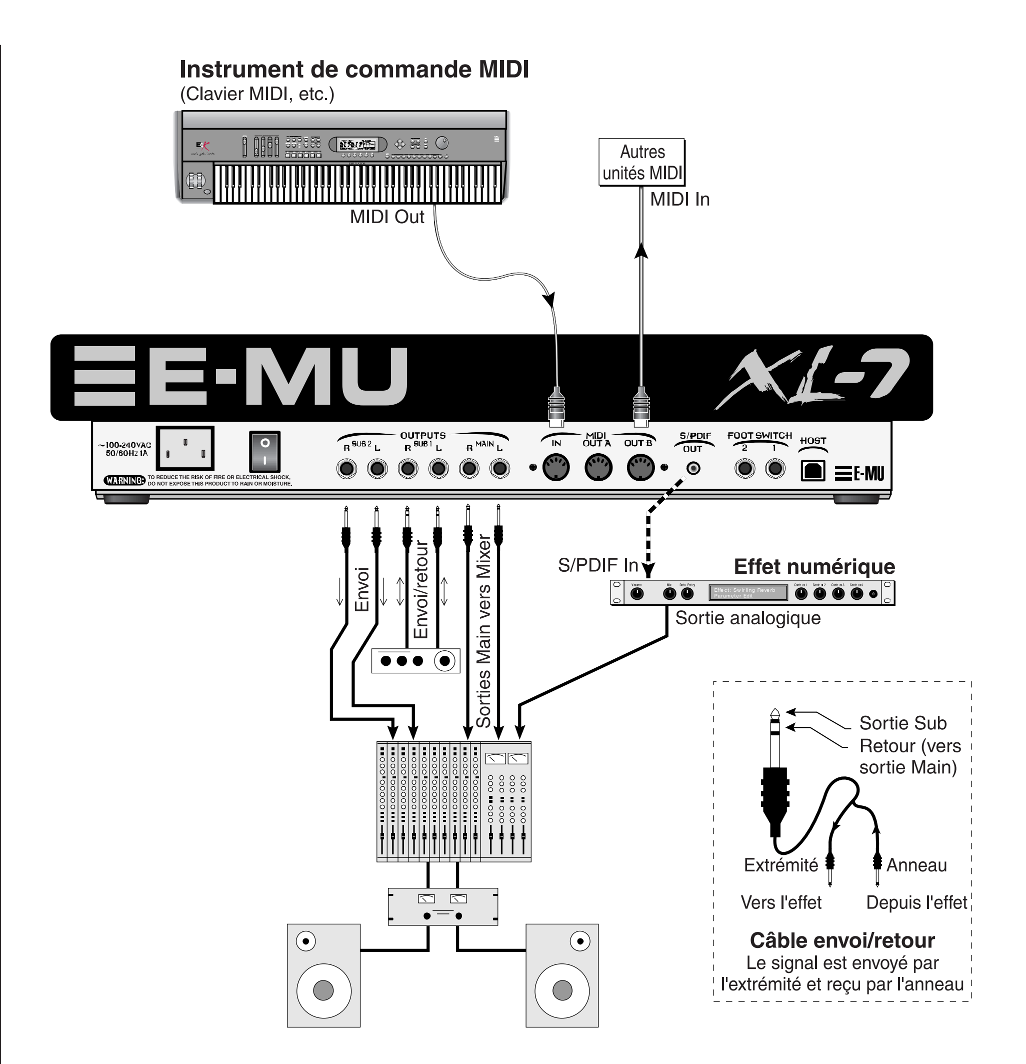
Sorties (Outputs) audio

Trois paires de sorties stéréo programmables (Main, Sub 1 et Sub 2) sont disponibles. Les effets internes ne s'appliquent qu'aux sorties générales (Main). Des Presets (ou canaux MIDI) spécifiques peuvent être dirigés vers une de ces paires stéréo pour être traités ultérieurement ou mixés séparément. La sortie S/PDIF produit le même signal que les sorties générales (Main).

Pédales commutateurs (Footswitches) 1 et 2

Les deux entrées pour pédale commutateur acceptent des pédales commutateurs fugitives normalement ouvertes ou normalement fermées et sont programmables dans le menu PatchCord en édition de Preset.

Configuration de scène



MIDI In

Dans cette configuration, le XL-7 est en plus piloté par un clavier MIDI.

MIDI Out

Dans cette configuration, le XL-7 pilote un autre module de sons MIDI à l'aide de son port de sortie MIDI Out B. Les données MIDI du clavier peuvent s'ajouter aux données MIDI du XL-7 et ensuite être conjointement transmises par le port de sortie MIDI Out B.

Sorties (Outputs) audio

Les prises de sortie Sub1 et Sub2 sont des prises stéréo. L'extrémité de chaque prise (disponible quand un jack standard est inséré) est reliée à la sortie gauche ou droite de ce groupe. La sortie S/PDIF produit le même signal que la sortie générale (Main).

Si vous insérez un jack stéréo dans une des sorties Sub, l'anneau du jack sert au retour du signal qui vient s'ajouter aux sorties générales (Main).

Par conséquent, les prises Sub1 et Sub2 peuvent également servir de prises d'envoi et retour d'effet pour traiter certains instruments par des effets externes et renvoyer le résultat au mixage principal.

Vous pouvez utiliser les prises Sub1 et Sub2 comme envoi/retour pour traiter des Presets du XL-7 en externe sans employer le bus d'effet de la table de mixage. On peut également détourner leur utilisation en utilisant le retour d'effet pour ajouter des instruments supplémentaires qui rejoindront les sorties générales (Main). C'est comme d'avoir une table de mixage de signaux ligne supplémentaire lorsque vous avez besoin de plus d'entrées.

Section de sortie (Output)
Processeurs d'effet
Bus L
Bus R
Ext.
Anneau
R
L
SUB 2
SUB 1
MAINS

Vous pouvez utiliser les prises Sub1 et Sub2 comme retours d'effet vers les sorties générales (Main). Notez que les processeurs d'effet ne sont dirigés que vers les sorties générales.

Séquence d'extinction

Pour éviter l'extinction accidentelle du XL-7 pendant que vous en jouez, le commutateur d'alimentation de la façade dispose d'une fonction de temporisation de cinq secondes à l'extinction. Une fois cette temporisation commencée, vous avez cinq secondes pour presser à nouveau ce même bouton et empêcher l'extinction du XL-7.

```
**** POWERING DOWN : 4
Press On / Off to Abort . . .
```

Montage en rack du XL-7

Le XL-7 peut être monté en rack si vous le désirez. Vous aurez besoin de six unités d'espace rack pour insérer votre XL-7. Les côtés noirs se retirent aisément grâce au retrait de trois vis pour ramener la taille à 19 pouces. Des cornières de montage en rack sont disponibles auprès de votre revendeur E-MU (modèle 7770).

Prise en main rapide

Reproduction de Patterns et morceaux (Songs)

Cette section présente des instructions pas à pas pour les procédures les plus fondamentales vous permettant de prendre en main aussi rapidement que possible votre instrument.

Quand vous mettez le XL-7 sous tension, il passe en mode Pattern. Le XL-7 est livré avec plus d'une centaine de Patterns (motifs) d'usine. L'écran Pattern est représenté ci-dessous.

```
T01  STOP   Ln:08   Bar:01 .1
000 0  Ambideep
```

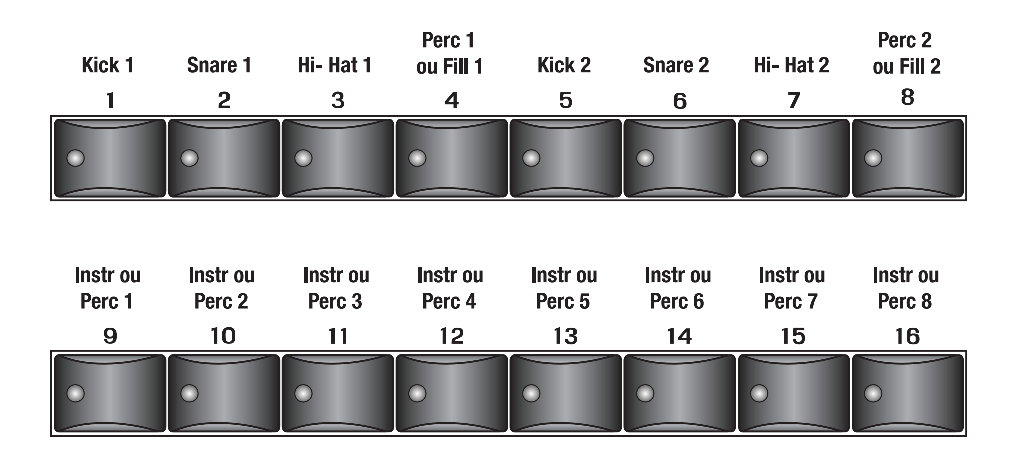
▶ Pour faire reproduire des Patterns

1. **Sélectionnez un Pattern** à l'aide de la commande rotative d'entrée de donnée.
2. Pressez le bouton **PLAY** situé au centre de l'appareil. Le Pattern commencera sa reproduction.
3. Pendant la reproduction du Pattern, **choisissez un autre Pattern**. Notez que la diode (DEL) **Home/Enter** se met à clignoter.
4. Pressez le bouton **Home/Enter** pour sélectionner un nouveau Pattern. Le nouveau Pattern commencera sa reproduction une fois le Pattern en cours terminé.
   - Pressez **Stop**, **sélectionnez un nouveau Pattern**, puis pressez **Play** pour changer de Pattern sans attendre la fin du Pattern en cours.

Neutralisation de piste.

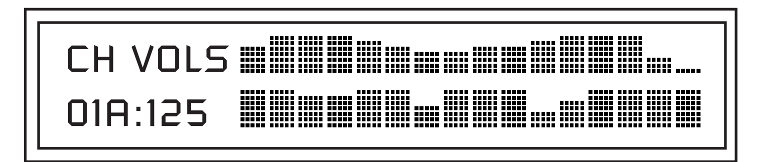
5. Pressez les boutons **Track Enable/Mute** pour activer ou désactiver (neutraliser) les pistes. Chaque Pattern d'usine contient de 8 à 16 pistes. La DEL de chaque bouton s'allume lorsqu'une piste est activée (non neutralisée). Le schéma ci-après montre l'assignation par défaut des pistes d'usine.

Les boutons du XL-7 ont été conçus pour que vous puissiez faire glisser vos doigts sur eux afin de rapidement neutraliser ou réactiver les pistes.



Mixage des pistes

6. Pressez le bouton **Mix** (situé sous l'afficheur) pendant la reproduction d'un Pattern. L'affichage du volume de chaque canal apparaît, donnant le volume des 32 canaux.





7. Pressez deux fois le bouton de **sélection de fonction des contrôleurs** (situé au-dessus des potentiomètres contrôleurs) pour sélectionner le volume.
8. Les 16 contrôleurs agissent maintenant comme des commandes de volume pour les canaux MIDI 01A-16A.

- Puisque nous parlons des pistes (Tracks) et canaux (Channels), c'est le bon moment pour mentionner que dans les Patterns d'usine, une piste pilote le canal MIDI de même numéro. Cela signifie que la piste (Track) 1 fera jouer le Preset du canal 01A, la piste (Track) 2 fera jouer le canal 02A et ainsi de suite jusqu'à 16. Tournez librement les contrôleurs et remixez le Pattern. Les diodes (LED) près des contrôleurs clignotent pour indiquer une activité sur ce canal/piste.

Changement de son

9. Faites votre remix pour que la piste 9 (la basse) soit l'instrument le plus en valeur dans votre mixage.
10. Pressez le bouton PRESET VIEW (sous l'afficheur) et sélectionnez la piste 9 à l'aide des boutons Track/Channel à gauche de l'afficheur.
11. Pressez maintenant répétitivement le bouton de sélection de fonction des contrôleurs jusqu'à ce que s'allume Quick Edit (édition rapide).
12. A présent, les contrôleurs pilotent le son de basse. Vous savez quoi faire...

Si vous déplacez le curseur sous le nom de Preset avant de changer le Preset, un autre Preset de basse sera sélectionné.

13. Tournez la **commande d'entrée de donnée** pour totalement changer de Preset.
14. Utilisez les boutons de sélection **Track/Channel** pour choisir n'importe lequel des Presets. En mode par défaut du XL-7, les pads sont actifs quel que soit le Preset affiché en écran de visualisation de Preset (Preset View). Ils peuvent être réglés pour toujours piloter un canal spécifique dans le menu Controllers (page 77).

- Rien n'est rendu permanent tant que vous n'avez pas sauvegardé le Pattern ou Preset, aussi pouvez-vous jouer aussi librement que vous le désirez.

Changement de mode

15. Vous pouvez jongler entre mode Volume, mode Quick Edit (édition rapide) ou mode Pattern à tout moment sans aucune interruption. Sélectionnez un nouveau Pattern, modifiez les paramètres, changez le mixage, activez ou désactivez les pistes.

Reproduction de morceaux

Pressez le bouton de mode Pattern pendant qu'un morceau (Song) est reproduit pour mettre en boucle le Pattern actuel. Presser le bouton de mode Song fera se poursuivre la reproduction du morceau.

A présent que vous avez exploré un peu le mode Pattern, voyons le mode Song. Dans sa forme de base, un morceau ou "Song" est juste un enchaînement ou séquence de Patterns qui seront reproduits les uns après les autres.

▶ Pour reproduire un morceau

1. Sélectionnez le mode Song en pressant le bouton **Song** situé sous l'afficheur (commencez d'abord par arrêter le séquenceur).
2. Sélectionnez un des morceaux programmés en usine à l'aide de la **commande d'entrée de donnée**.
3. Pressez **Play**. Le morceau commence sa reproduction.

Reproduction des séquences de démonstration

Le XL-7 possède plusieurs séquences de démonstration d'usine qui vous permettent d'apprécier ce que cette incroyable machine peut faire. Le nombre réel de séquences de démonstration dépend des mémoires ROM d'ensembles de sons qui sont installées. Vous pouvez faire jouer ces séquences de démonstration en accédant à la page Demo Sequences.

```
DEMO SEQUENCES          XL-7
Arctic Drift
```

▶ Pour faire reproduire une séquence de démonstration

1. Pressez et tenez simultanément les boutons **Song** et **Pattern** pour passer en page Demo Sequences. L'écran ci-dessus apparaît.
2. Sélectionnez une séquence à l'aide de la **commande d'entrée de donnée**. La DEL Enter clignotera.
3. Pressez le bouton **Enter** pour lancer la reproduction de la séquence sélectionnée. L'écran suivant apparaît.

```
PLAYING: Arctic Drift
Press ENTER to stop
```

4. Pressez à nouveau le bouton **Enter** pour stopper la reproduction de la séquence.
5. Quand une séquence de démonstration arrive à sa fin, la démonstration suivante s'enchaîne automatiquement. L'écran affiche alors le nom de la nouvelle démonstration.
6. La séquence étant stoppée, **pressez n'importe quel autre bouton** pour quitter le mode de démonstration.

Ecoute des Presets

Le bouton Audition de la façade vous permet d'écouter n'importe quel Preset du XL-7 sans même jouer une note. Quand le bouton Audition est pressé, la DEL de ce bouton s'éclaire et une courte phrase (programmée comme une partie du Preset) est produite. La phrase est maintenue et joue continuellement jusqu'à ce que le bouton soit à nouveau pressé. Les Presets peuvent être changés alors que le bouton Audition est toujours enclenché.

La ligne supérieure de l'affichage de Preset change pour donner les valeurs de commande de sélection de banque MIDI nécessaires à la sélection du Preset entendu. C'est une fonction extrêmement pratique pour les séquences.

```
Bank   MSB:007   LSB:1   XL-7
125²   key: SynhissOrgan
```

▶ Pour écouter un Preset

1. Sélectionnez le mode **Preset View** en pressant le bouton Preset de la section Mode/View immédiatement sous l'afficheur.
2. Sélectionnez un Preset en tournant la **commande d'entrée de donnée** alors que le curseur est n'importe où sur la ligne inférieure. La zone de numéro de Preset (représentée ci-dessus) est la position normale du curseur et presser le bouton Enter ramènera le curseur à cette position.
3. Pressez le bouton **Audition** en face avant. La DEL Audition s'allumera et une courte phrase fera jouer le Preset sélectionné.
4. Continuer à sélectionner et à écouter les Presets.
5. Pressez à nouveau le bouton **Audition** pour désactiver le mode Audition. La DEL s'éteindra.
6. Jouez sur les pads disposés en clavier.
7. Veillez à contrôler les boutons Transposition et Touchstrip.

Exploration de l'arpégiateur Master

L'arpégiateur/générateur de Patterns multicanal du XL-7 est une des plus remarquables fonctions apportées à ce synthétiseur. Explorons l'arpégiateur Master appelé " Master Arpeggiator ".

▶ Pour obtenir un arpège d'un simple Preset

1. **Sélectionnez un Preset**. Notez que les Presets d'usine ont tous des préfixes décrivant les types de son. Pour cette prise en main, il est préférable de choisir un Preset avec le préfixe "arp " pour arpégiateur. Ces Presets sont optimisés pour être utilisés avec l'arpégiateur.
2. Réglez le paramètre Arp de l'écran de sélection de Preset sur " **M** " pour Master Arpeggiator (arpégiateur général).

```
C01   V127   P01R   A:M   XL-7
123³   arp: OrbisTabula1
```

3. Pressez le bouton **Arp** de la section Edit de la façade pour accéder au menu Master Arpeggiator, puis utilisez la **commande d'entrée de donnée** pour accéder à l'écran ci-dessous.

```
MASTER ARPEGGIATOR
Status                    on
```

4. Assurez-vous que le statut de l'arpégiateur est sur **On**. Jouez sur le clavier pour lancer les arpèges.
5. Pressez l'une des **touches Cursor** répétitivement pour amener le curseur sur le paramètre Status.
6. Tournez la **commande d'entrée de donnée** d'un clic dans le sens des aiguilles d'une montre. L'écran Mode apparaît.

Essayez d'utiliser les contrôleurs 15 et 16 pour changer les paramètres d'arpégiateur.

```
MASTER ARPEGGIATOR
Mode               up
```

7. Utilisez les **touches Cursor** pour amener le curseur sur la valeur du Mode (Up, Down, Up&Down, forw asgn, backw asgn, forw/backw, random, pattern). Essayez les différents modes en jouant au clavier.
8. Ramenez le curseur en bas à gauche sur le paramètre lui-même et explorez les autres paramètres. Le paramètre *Note Value* change la vitesse des arpèges. A ce propos, la valeur de note (Note Value) est une division basée sur le tempo général (Master Tempo). Essayez de changer le tempo, puis revenez ici.

9. Voyons le générateur de Pattern. Revenez en écran **Mode** et réglez le mode sur " Pattern ".
10. Passons maintenant à l'écran Pattern (ci-dessous) et amenez le curseur sur le **numéro de Pattern** (le second champ à partir de la gauche).

Voir le chapitre Arpégiateur pour des informations détaillées sur la création de Patterns.

```
MASTER ARPEGGIATOR
Pattern 38⁰ Inversions
```

11. Essayez les différents Patterns. Il y a 200 Patterns d'usine permanents et 100 emplacements User (utilisateur) pour stocker les Patterns que vous créerez. Chaque Pattern peut contenir jusqu'à 32 notes.

Arpégiateur multicanal

Le XL-7 est totalement unique dans sa possibilité de piloter jusqu'à 32 arpégiateurs simultanément. Même deux ou trois Patterns simultanément peuvent créer des séquences très complexes et des ambiances sonores dynamiques.

Voici une façon d'accéder à cette fonction ultra-puissante. Il y a un arpégiateur pour chaque canal MIDI. D'abord, vous assignerez trois des touches de déclenchement aux canaux MIDI 01-03. Ensuite, vous assignerez les Presets d'arpégiateur à ces canaux. Ensuite, vous ne pourrez plus vous passer de cette nouvelle façon de faire de la musique.

Programmez les touches de déclenchement (Triggers)

1. Pressez le bouton **Controllers** puis tournez la commande d'entrée de donnée jusqu'à ce que l'écran ci-dessous apparaisse.

```
T1   TRIGGERS   Latch: off
Key:C3   Ch: Basic   Vel: 064
```

2. Amenez le **curseur** sur le paramètre **Latch** (maintien) et réglez le mode Latch sur On.
3. Amenez le **curseur** sur le paramètre **Channel** (Ch ou canal) et réglez le canal sur 01A.
4. Amenez le **curseur** sur le paramètre **Trigger** (T1) et passez maintenant à T2 (bouton de déclenchement 2).
5. Réglez le mode **Latch** sur **On** pour le bouton de déclenchement 2 et réglez le canal sur **02A**.
6. Passez maintenant au **déclencheur** (Trigger) **T3** (bouton de déclenchement 3).
7. Réglez le mode **Latch** sur **On** pour ce bouton et réglez le canal sur **03A**.

Configuration des Presets

8. Réglez le bouton **Preset View** (situé sous l'afficheur). L'écran de sélection de Preset apparaît.

```
C01A  V127  P00  A:P  XL-7
026³  arp:Hollographik
```

9. Amenez le **curseur** sur la zone de **catégorie** (représentée ci-dessus) et sélectionnez la catégorie **arp**.
10. Amenez le **curseur** sous le nom du Preset et sélectionnez n'importe quel Preset "arp" pour le canal 1A.
11. Pressez le bouton de sélection **Track/Channel** " + " (situé à gauche de l'afficheur) pour que **C02A** s'affiche.
12. Sélectionnez n'importe quel autre Preset "arp" pour le canal **2A**.
13. Sélectionnez le canal **03A** et choisissez un autre Preset "arp".

Sélection du mode de déclenchement

14. Pressez le **bouton de sélection** situé dans le coin supérieur gauche de la section Command Functions. Presser ce bouton fera alterner le rôle des 16 boutons de cette partie de la façade entre l'activation/neutralisation de piste et déclenchement. Sélectionnez le mode déclenchement (Trigger).

Jouez !

15. Pressez maintenant les **boutons de déclenchement 1, 2 et 3**. Vous entendrez trois arpégiateurs jouant simultanément.
16. **Changez le Preset arp** du canal MIDI actuel. Comme le curseur est situé sur le nom de Preset, toutes vos sélections se feront dans la catégorie arp.
17. Pressez le bouton **Track/Channel** et changez les Presets arp pour les canaux 0A, 02A et 03A. Comme chaque Preset d'usine a des réglages d'arpégiateur programmés différemment, changer le Preset changera non seulement le son, mais également l'arpégiateur.
18. Vous pouvez également **jouer sur les pads**. Vous ferez jouer le Preset actuellement affiché à l'écran.
19. Pressez le bouton de sélection de fonction des contrôleurs situé au-dessus des contrôleurs pour que " Quick Edit " soit sélectionné. Bouger les contrôleurs de la façade modifiera alors le Preset actuellement à l'écran.
20. Pressez à nouveau le bouton de **sélection de fonction des contrôleurs** pour que " Volume " soit sélectionné. Les trois premiers contrôleurs gèreront alors le volume de chaque Preset utilisé par les arpégiateurs.

Quelques fois un simple changement de volume fait ressortir des voix et Patterns masqués.

Il y a beaucoup d'autres choses sur les arpégiateurs. Pour en savoir plus, référez-vous au chapitre sur l'arpégiateur commençant en page 99.

Les multi-setups ou configurations multiples sauvegardent la totalité de la configuration de votre XL-7.

Gagner du temps ?

Si vous désirez sauvegarder tout exactement tel quel, poursuivez.

1. Pressez le bouton **Save/Copy**.
2. Tournez la c**ommande d'entrée de donnée** jusqu'à ce que vous obteniez le menu ci-dessous.

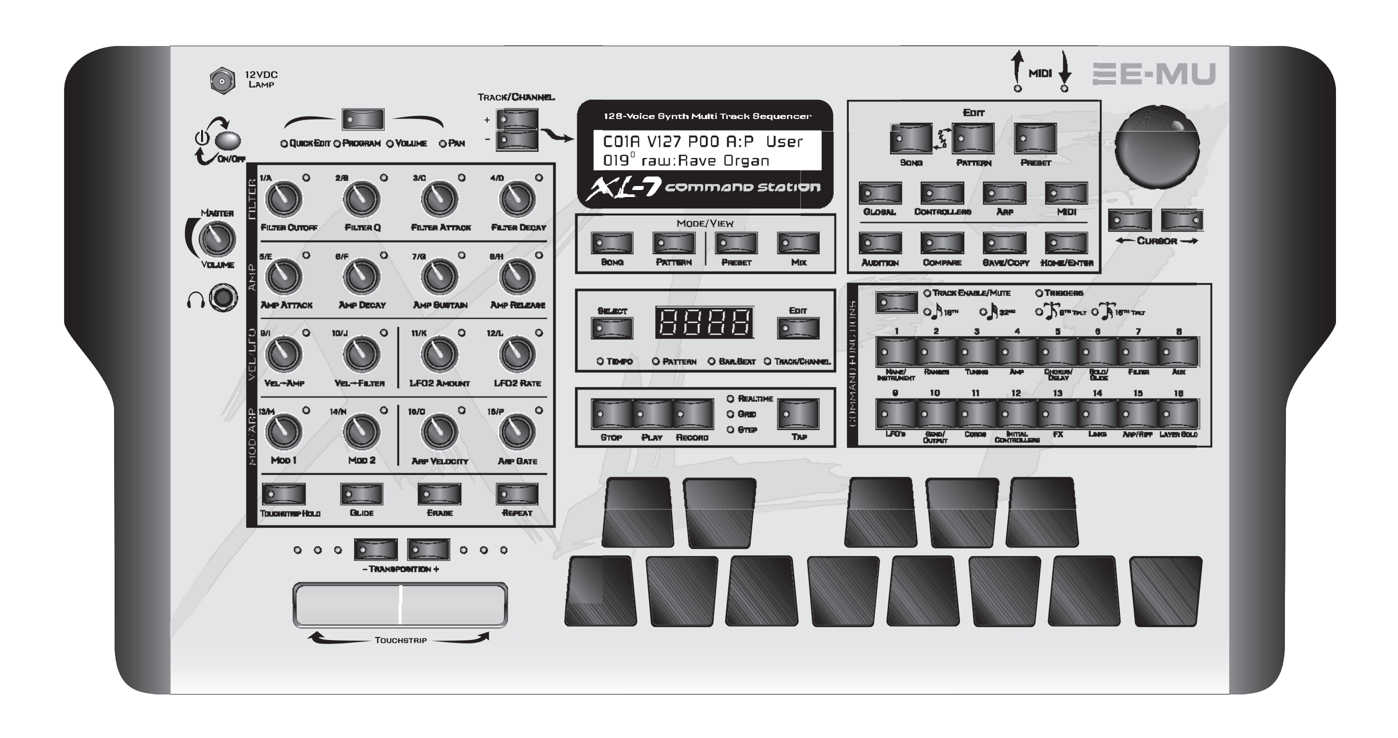
```
MULTISETUP NAME
User Setup
```

3. Pressez le **bouton curseur droit** pour accéder à la ligne inférieure.
4. **Nommez votre multi-setup** (configuration multiple) pour que vous puissiez le retrouver ultérieurement, puis pressez Enter.
5. Passez à l'écran suivant à l'aide de la **commande d'entrée de donnée**.

```
SAVE SETUP TO
002 User Setup
```

6. Amenez le **curseur** sur la ligne inférieure, choisissez un emplacement et pressez **Enter**.

Procédures de base



La façade du XL-7 contient un afficheur LCD, 13 pads de jeu sensibles à la dynamiques et à la pression (aftertouch), une bande tactile bi-directionnelle (TouchStrip), 49 boutons et 16 potentiomètres de commande (contrôleurs) en temps réel. Les fonctions sont regroupées de façon logique et les contrôleurs arrangés pour plus de simplicité d'emploi.

Interrupteur d'alimentation

L'interrupteur On/Off de la façade est un interrupteur secondaire qui peut être utilisé pour mettre le XL-7 sous/hors tension quand celui-ci est monté en rack. Utilisez l'interrupteur principal de la face arrière si vous désirez totalement isoler le XL-7 de l'alimentation secteur.

L'interrupteur secondaire dispose d'une sécurité à l'extinction. Lorsque le compte à rebours d'extinction a commencé, vous disposez de 5 secondes pour presser à nouveau cet interrupteur et empêcher l'extinction du XL-7.

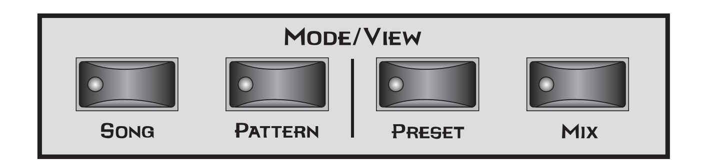
Commande de volume

Cette commande est la commande de volume générale pour toutes les sorties audio. La commande de volume n'affecte aucune des procédures d'édition ou d'interface utilisateur. Pour une plage dynamique maximale. Réglez ce potentiomètre au maximum et gérez le volume depuis votre table de mixage ou votre amplificateur.

Lampe 12V CC

Le connecteur BNC présent dans le coin supérieur gauche de la façade du XL-7 fournit une alimentation 12 V CC de 250 mA à une lampe flexible standard de mixage (commandez le modèle E-MU n°7773 - lampe à verrouillage auprès de votre revendeur E-MU).

Boutons Mode/View



Les boutons Song et Pattern permettent de changer le mode et l'affichage en cours. Presser Song ou Pattern fait passer le XL-7 dans le mode correspondant.

Comme Song et Pattern sont des boutons de mode, leurs DEL restent allumées lorsqu'ils ont été sélectionnés, même si les boutons de visualisation (View) Preset ou Mix ont été activés.

Ecran du mode Song

```
♩:100   M:04/4   Bar:001.1
000  256  bar blank
```

Ecran du mode Pattern

```
T01  STOP  Ln:01  Bar: 01.1
009¹  Smooth 6
```

Le bouton Preset donne accès à l'écran de sélection de Preset/canal MIDI représenté ci-dessous. Cet écran important vous permet de changer le Preset, le volume et le panoramique pour les 32 canaux MIDI. Le bouton Preset ne change pas le statut du mode Song ou Pattern et cet écran peut être modifié pendant qu'un Pattern ou un morceau (Song) est reproduit.

Ecran de sélection de Preset

```
C01   V127   P01R   A:off   USER
079³   bts: Logic
```

Le bouton Mix fait apparaître un affichage graphique des réglages de volume des 32 canaux MIDI. C'est le même réglage de volume qu'en écran de sélection de Preset excepté que les 32 canaux MIDI peuvent être simultanément visualisés et édités. Le bouton Mix ne change pas le statut de votre Song ou Pattern et cet écran peut être édité pendant la reproduction d'un Pattern ou d'un morceau (Song).

Ecran Mix

```
CH VOLS
01A:125
```

▶ Pour visualiser les réglages de panoramique des 32 canaux

1. Pressez la touche **Home/Enter** (pour amener le curseur en position " Home ") et tournez la **commande d'entrée de donnée** dans le sens des aiguilles d'une montre depuis l'écran Mix.

Boutons Track/ Channel +/-

Ces boutons très pratiques, situés à gauche de l'afficheur, servent de raccourcis pour augmenter ou diminuer le numéro de piste (Track, en mode Pattern), de canal MIDI (en mode Preset), de couche (Layer, en mode d'édition de Preset) ou de pas (Step, en mode d'édition d'arpégiateur).

Commande d'entrée de donnée

La commande d'entrée de donnée est une commande rotative à paliers servant à changer la valeur des paramètres. Cette commande augmente ou diminue la valeur actuelle d'une unité à chaque clic. Elle dispose d'une accélération qui permet un changement plus rapide de la valeur si on la tourne rapidement.

Boutons Cursor gauche/droit

Ces boutons déplacent le curseur jusqu'au paramètre suivant dans l'afficheur (le curseur est une petite ligne clignotante soulignant un des paramètres dans l'afficheur). Pressez l'un des boutons Cursor jusqu'à ce que le curseur souligne le paramètre désiré. Les boutons Cursor ont une fonction de répétition automatique qui fait avancer le curseur tant que le bouton est tenu enfoncé.

Le curseur peut être déplacé bi-directionnellement à l'aide de la commande d'entrée de donnée pendant que l'un des boutons Cursor est tenu enfoncé (par exemple, pressez et tenez enfoncé le bouton Cursor droit et tournez la commande d'entrée de donnée).

Section de sélection de la visualisation par afficheur à DEL

L'afficheur numérique à DEL au centre du XL-7 peut indiquer : tempo, numéro de Pattern, mesure/temps actuel ou piste et canal MIDI. Presser répétitivement le bouton Select passe en revue les quatre modes.

Presser le bouton Edit fait s'allumer sa diode et vous permet d'éditer la valeur affichée à l'aide de la commande d'entrée de donnée. Presser à nouveau Edit désactive ce mode.

En pressant et en tenant enfoncé le bouton Edit, et en tournant la commande d'entrée de donnée, le paramètre affiché peut être rapidement édité sans passer pour autant en mode d'édition.

Commandes du séquenceur

Ces boutons commandent les fonctions de déplacement du séquenceur



Bouton Stop

Presser le bouton **Stop** arrête immédiatement toute reproduction de Pattern ou de morceau (Song). La séquence reste à son emplacement actuel.

Pressez le bouton **Play** pour reprendre la lecture depuis l'emplacement actuel.

Presser le bouton **Stop** alors que la séquence est déjà stoppée vous ramène au début de la séquence (retour à 0). Presser le bouton **Stop** une troisième fois recharge les informations de configuration initiale pour le Pattern ou le morceau (Song).

Bouton Play

Le bouton **Play** déclenche la lecture, quel que soit le mode du séquenceur (excepté en édition pas à pas ou Step Edit). La DEL du bouton s'allumera lors de la lecture de la séquence.

Presser **Play** en mode **Record** fait passer le séquenceur en mode Pause. Le séquenceur s'arrête et la DEL Play clignote. Presser à nouveau Play fait reprendre le mode d'enregistrement ou " Record ".

Bouton Record

Le bouton Record sélectionne un des trois modes d'enregistrement de Pattern et un des deux modes d'enregistrement de morceau (Song).

Modes d'enregistrement de morceau (en mode Song)

- Une pression . . . . .mode d'enregistrement en temps réel
- Deux pressions . . . . .mode d'enregistrement pas à pas

Modes d'enregistrement de Pattern (en mode Pattern)

- Une pression . . . . .mode d'enregistrement en temps réel
- Deux pressions . . . . .mode d'enregistrement sur grille (Grid)
- Trois pressions . . . . .mode d'enregistrement pas à pas (Step)

Quand un Pattern est lu, pressez et tenez enfoncé le bouton Play et pressez Record pour passer en mode d'édition par grille (Grid).

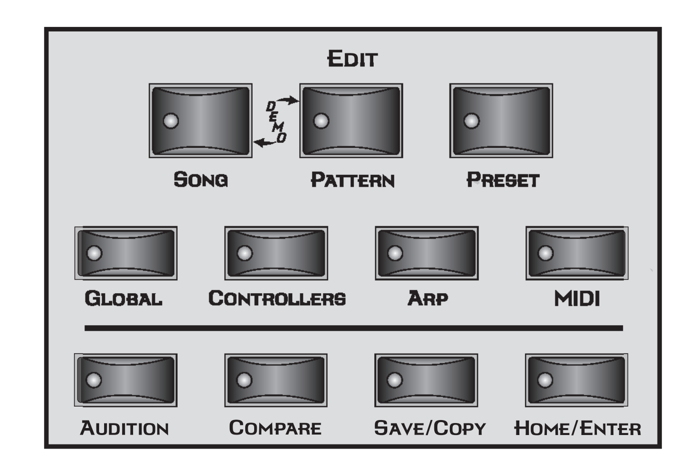
Les DEL à droite du bouton indiquent le mode d'enregistrement. Après avoir sélectionné un mode d'enregistrement, la DEL du bouton Play clignote. Pressez Play pour lancer l'enregistrement.

Vous pouvez presser Record à tout moment durant l'enregistrement ou la reproduction pour lancer ou quitter le mode d'enregistrement en temps réel (action communément appelée Punch In et Out).

Tap Tempo

Le bouton Tap vous permet de changer de tempo à tout moment en battant la mesure au tempo désiré sur ce bouton. Trois impulsions sont initialement nécessaires pour changer le tempo qui suit ensuite chaque pression ultérieure.

Section d'édition (Edit)



Bouton Song Edit

Le menu Song Edit vous permet de nommer et d'éditer les morceaux (Songs). Une DEL éclairée dans le bouton indique que vous êtes en mode d'édition de morceau (Song Edit). Pour plus d'informations sur les morceaux et le mode Song, voir page 66.

Pressé en combinaison avec le bouton Pattern Edit, le bouton Song Edit place le XL-7 en mode de démonstration.

Bouton Pattern Edit

Le menu Pattern Edit vous permet de nommer et d'éditer les Patterns. Une DEL éclairée dans le bouton indique que vous êtes en mode d'édition de Pattern. Pour plus d'informations sur les Patterns et l'édition de Pattern, voir page 37.

Pressé en combinaison avec le bouton Song Edit, le bouton Pattern Edit place le XL-7 en mode de démonstration.

Bouton Preset Edit

Le menu Preset Edit vous permet de créer et d'éditer les Presets. Une DEL éclairée dans le bouton indique que vous êtes en mode d'édition de Preset.

Bouton Global

Le menu Global contient des paramètres affectant la totalité de l'instrument. Une DEL éclairée dans le bouton indique que vous êtes dans le menu Global.

Bouton Controllers

Le menu Controllers contient des paramètres relatifs aux contrôleurs de la façade et aux boutons déclencheurs (Triggers). Une DEL éclairée dans le bouton indique que vous êtes en menu Controllers. Pour plus d'informations sur le menu Controllers, voir page 77.

Bouton Arp (arpégiateur)

Le menu arpégiateur contient des paramètres relatifs à l'arpégiateur général (Master) tels que ceux servant à la création et à l'édition de motifs (Patterns) d'arpège. Une DEL éclairée dans le bouton indique que vous êtes en menu Master Arpeggiator. Pour plus d'informations sur ce menu, voir page 99.

Bouton MIDI

Le menu MIDI contient les paramètres relatifs au MIDI. Une DEL éclairée dans le bouton indique que vous êtes en menu MIDI.

Bouton Home/Enter

Ce bouton a une double fonction. En général, il agit comme bouton ″ Home ″. Par exemple, dans un menu d'édition, ce bouton sert à ramener le curseur sur la zone contenant le nom de page de l'écran actuellement affiché. Lorsque vous visualisez l'écran de sélection de Preset, ce bouton déplace le curseur jusqu'à la zone de numéro de Preset. La DEL verte clignotante du bouton Home/Enter indique que presser le bouton lancera une procédure particulière.

Bouton Save/Copy

Ce bouton sert à sauvegarder ou copier les Presets et à copier les données. Des groupes sélectionnés de paramètres, tels que les réglages PatchCord peuvent être copiés entre Presets et/ou entre couches à l'aide de ce menu. Voir Save/Copy en page 115 pour plus d'informations.

La DEL du bouton s'allume pour indiquer que vous êtes en menu Save/Copy. La DEL s'allume également lorsqu'un paramètre de Preset a été changé en menu Edit (ou si les contrôleurs de façade ont été déplacés alors que le mode d'édition rapide ″ Quick Edit ″ était actif).

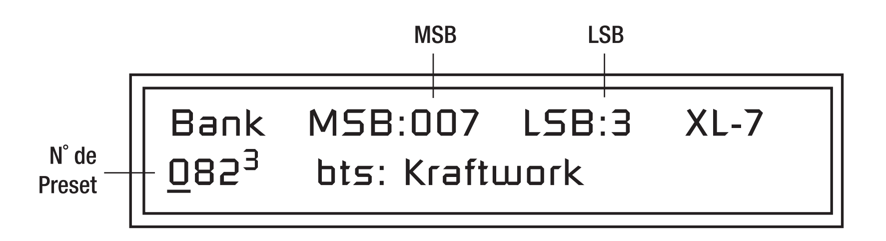
Bouton Compare

Il vous permet d'alterner entre une version modifiée (″ éditée ″) d'un Preset et sa version originale. Quand un Preset a été édité, la DEL Save/Copy clignote. Pressez le bouton Compare pour allumer sa DEL afin d'entendre le Preset d'origine, sans modification. Pressez à nouveau le bouton Compare pour réentendre le Preset édité.

Bouton Audition

Quand le bouton Audition est pressé, la DEL du bouton s'allume et une courte phrase (programmée comme partie du Preset) est jouée. La phrase joue en continu tant que l'on ne presse pas à nouveau le bouton. Les Presets peuvent être changés pendant que cette procédure Audition est activée.

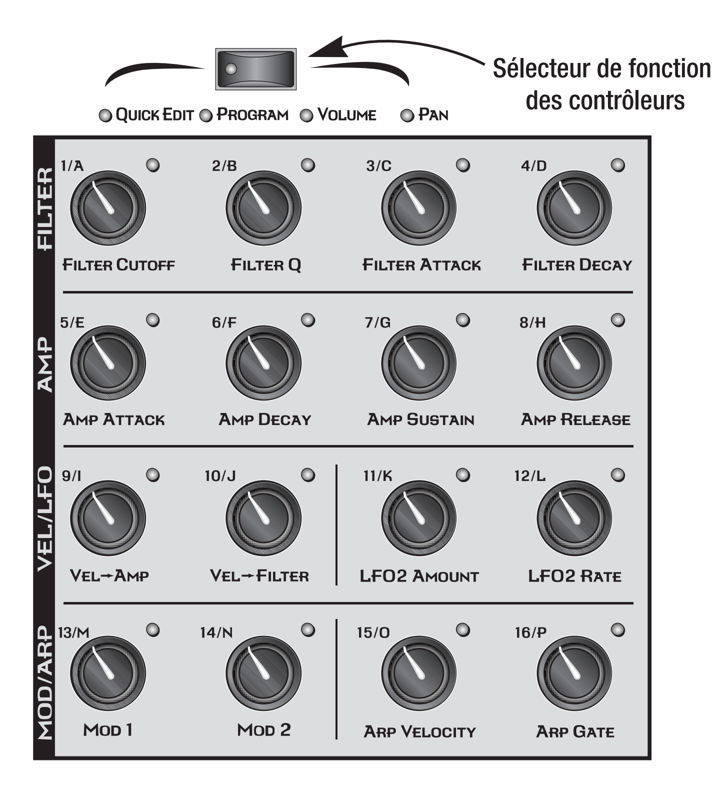
La ligne supérieure de l'affichage de Preset change pour donner les valeurs de commande de sélection de banque MIDI nécessaires pour sélectionner le Preset que vous êtes en train d'écouter. Cette fonction pratique vous permet de connaître exactement le numéro de Preset et de banque.



Contrôleurs en temps réel

Les contrôleurs en temps réel ont plusieurs fonctions. Leurs quatre premières fonctions se sélectionnent à l'aide du bouton de sélection de fonction des contrôleurs situé au-dessus des contrôleurs en temps réel. Le mode d'édition rapide " Quick Edit " peut être activé afin d'utiliser les contrôleurs en vue d'une édition dans le menu d'édition de Preset.

1. **Quick Edit** - contrôle en temps réel des paramètres du synthétiseur interne et " édition rapide " des réglages initiaux des contrôleurs en temps réel.
2. **Program** - les contrôleurs sont programmés pour gérer en temps réel les commandes MIDI de synthétiseurs externes.
3. **Volume** - réglage du volume des 16 canaux.
4. **Pan** - réglage de la position panoramique des 16 canaux.



Fonctions des contrôleurs

Mode Quick Edit

Les contrôleurs en temps réel donnent un contrôle direct des paramètres du synthétiseur du XL-7 quand le sélecteur de fonction des contrôleurs est réglé sur Quick Edit.

Il y a une DEL près de chaque contrôleur qui s'allume pour indiquer que le réglage du contrôleur a été changée par rapport à la valeur programmée dans le Preset (le mode d'édition rapide doit être activé dans le menu Controllers). Si le contrôleur est ramené à la position correspondant aux réglages d'origine, la DEL s'éteint.

Les mouvements de contrôleurs en mode Quick Edit peuvent être enregistrés dans le séquenceur si vous utilisez les modes d'enregistrement de morceau (Song) ou de Pattern en temps réel.

Les valeurs initiales de contrôleur peuvent être mémorisées dans chaque Preset. Lorsque vous déplacez un contrôleur en mode Quick Edit, la valeur initiale du contrôleur est remplacée par la nouvelle valeur. La DEL du contrôleur s'allume pour indiquer que la valeur Preset a été changée. Les valeurs MIDI de A - P sont mémorisées dans le paramètre *Initial Controller Amt* du menu d'édition de Preset. La DEL du bouton Save/Copy clignote pour vous rappeler que le Preset a été édité. Les éditions rapides apportées à un Preset sont perdues si vous sélectionnez un autre Preset avant de les sauvegarder.

Les quatre rangées de contrôleurs pilotent toujours le Preset sur le canal MIDI de base (le canal affiché en écran de sélection de Preset), quand le sélecteur est réglé sur Quick Edit.

Les indications (Filter Cutoff, Filter Q, Filter Attack, Filter Decay, etc) imprimées sous les contrôleurs représentent les paramètres programmés en usine pour répondre à chacun de ces contrôleurs *(en fonction du Preset, les commandes peuvent ne pas exactement se conformer aux indications sérigraphiées)*. Vous pouvez changer la façon dont un Preset répond aux messages MIDI A-P depuis le menu d'édition de Preset (PatchCords). Les contrôleurs ne génèrent un message que lorsque vous les déplacez jusqu'à une nouvelle valeur. La valeur actuelle passe alors directement à la nouvelle valeur voulue par la position du contrôleur.

▶ Pour l'édition rapide d'un Preset

1. Sélectionnez le mode **Quick Edit** à l'aide du bouton de sélection de fonction des contrôleurs.
2. Utilisez les contrôleurs rotatifs pour changer le son du Preset actuellement sélectionné, selon vos désirs.
3. Pressez le bouton **Save/Copy**. Vous pouvez avoir à tourner la commande d'entrée de donnée pour que l'afficheur indique "Save Preset to" ("sauvegarde du Preset dans").
4. Pressez le bouton Cursor droit pour sélectionner la ligne inférieure.
5. **Optionnel** : Sélectionnez un nouvel emplacement de Preset si vous ne désirez pas remplacer le Preset actuellement actif ou si celui-ci est un Preset en ROM.
6. Pressez le bouton **Enter** pour sauvegarder le Preset.

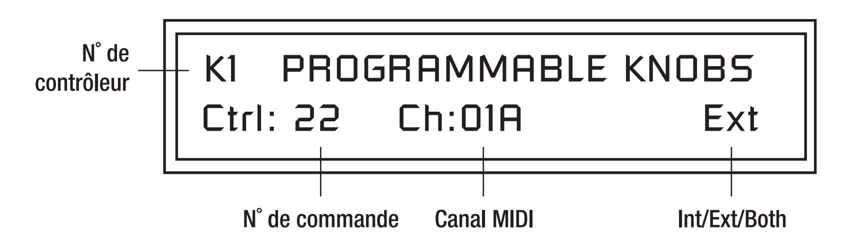
Mode Program (contrôleurs programmables)

Si le paramètre ″Programmables Knobs″ du menu Controllers est réglé sur ″ Ext ″ ou ″ Both ″, le système envoie des messages de commande MIDI lorsque vous tournez les contrôleurs. Chaque contrôleur peut être programmé pour émettre sur n'importe quel canal MIDI (01A-016B) et pour n'importe quel numéro de commande continue de 1 à 95. Les contrôleurs ne génèrent un message que lorsque vous les déplacez jusqu'à une nouvelle valeur. La DEL des contrôleurs reste toujours éteinte dans ce mode.

▶ Pour programmer les contrôleurs

Tourner un contrôleur alors que vous êtes dans cet écran sélectionne automatiquement ce contrôleur comme devant être programmé !

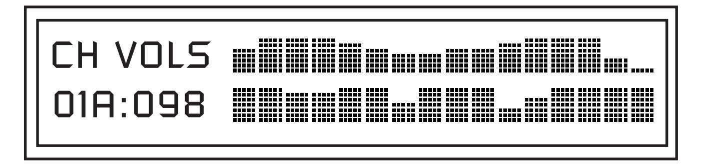
1. Pressez le bouton **Controllers**. Sa DEL s'allumera.
2. Tournez la commande d'entrée de donnée pour sélectionner l'**écran Programmable Knobs**.



3. Utilisez les commandes Cursor gauche/droite pour sélectionner les paramètres.
4. Sélectionnez le numéro de commande MIDI, le canal MIDI et interne/externe ou ″ both ″ (les deux) pour chacun des 16 contrôleurs.
5. **Sauvegardez la multi-configuration** (multi-setup) si vous désirez conserver ces réglages.

Volume (contrôleurs multi-canaux de volume)

Dans ce mode, chacun des 16 contrôleurs pilotera le volume MIDI du canal de numéro équivalent. Cela édite directement la valeur affichée en écran de sélection de Preset et est équivalent à l'envoi de la commande MIDI numéro 7.



Le mode de visualisation ″ View ″ doit être réglé sur ″ Mix ″ de façon à voir l'affichage ci-dessus.

Quand le paramètre ″ Knobs MIDI OUT ″ du menu MIDI est activé, tout déplacement du contrôleur entraînera l'émission de message de commande MIDI numéro 7 par la prise MIDI Out ainsi que le contrôle du volume interne pour le canal correspondant.

Dans ce mode, les DEL des 16 contrôleurs clignoteront pour indiquer toute activité MIDI sur le canal MIDI de même numéro (depuis le séquenceur, les pads ou des sources MIDI externes).

Pan (contrôleurs multi-canaux de panoramique)

Dans ce mode, chacun des 16 contrôleurs pilotera le panoramique MIDI du canal de numéro équivalent. Cela édite directement la valeur affichée en écran de sélection de Preset et est équivalent à l'envoi de la commande MIDI numéro 10.

CH PANS
01A:56R

Le mode de visualisation ″ View ″ doit être réglé sur ″ Mix ″ de façon à voir l'affichage ci-dessus.

Quand le paramètre ″ Knobs MIDI OUT ″ du menu MIDI est activé, tout déplacement du contrôleur entraînera l'émission de messages de commande MIDI numéro 10 par la prise MIDI Out ainsi que le contrôle du panoramique interne pour le canal correspondant.

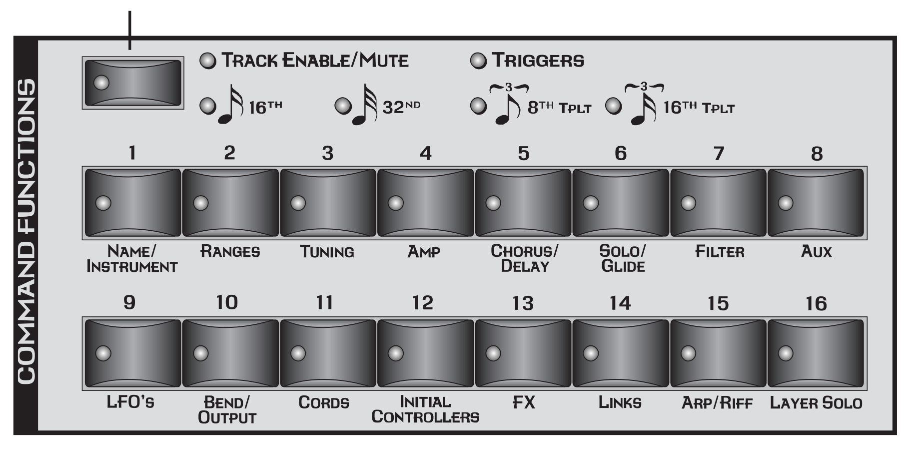
Dans ce mode, les DEL des 16 contrôleurs clignoteront pour indiquer toute activité MIDI sur le canal MIDI de même numéro (depuis le séquenceur, les pads ou des sources MIDI externes).

Boutons de déclenchement (Trigger)

La section des boutons de déclenchement (Trigger) a de multiples fonctions décrites ci-dessous :

- Déclencheurs de notes assignables et verrouillables. Voir page 77.
- Boutons de sélection de piste de séquenceur. Voir page 11 et 37.
- Touches de programmation de séquenceur en édition par grille. Voir page 45.
- Touches d'accès direct aux menus d'édition de Preset. Voir ci-dessous.

Les pressions de bouton Trigger peuvent être enregistrées dans les Patterns et morceaux (Songs).



Le sélecteur de mode est normalement utilisé pour choisir le fonctionnement des boutons entre déclencheur (Trigger) et sélection/neutralisation de piste (Track Enable/Mute). En édition par grille du séquenceur, le sélecteur de mode sert à choisir la résolution des pas d'édition.

Mode Triggers

Sélectionnez le mode Triggers en pressant le sélecteur de mode pour que la DEL Triggers s'allume. A présent, les 16 boutons agissent comme des touches de clavier. Chacun des 16 boutons peut être assigné à n'importe quelle note MIDI, sur n'importe quel canal MIDI (01A-16B) avec n'importe quelle dynamique (0-127) et peut être programmé pour rester ″ enfoncé ″ jusqu'à la prochaine pression ou n'être actif que momentanément. Une note ainsi ″ verrouillée ″ sera maintenue jusqu'à nouvelle pression du bouton. Les notes verrouillées seront indiquées par les DEL. Les notes déclenchées sont assignées dans le menu Controllers (voir page 77) pour plus d'informations).

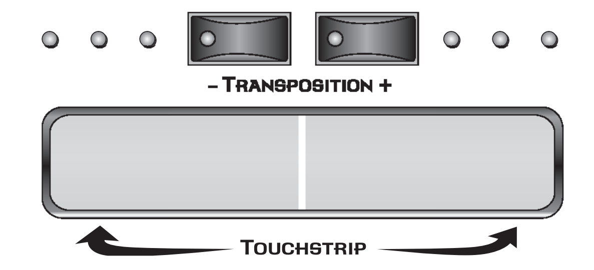
Touches d'accès direct aux menus Preset

Où que vous soyez dans le menu d'édition de Preset, les 16 boutons de commande agissent comme des ″ raccourcis ″ pour accéder aux différents écrans du menu d'édition de Preset. La destination de chaque raccourci est directement sérigraphiée sous chaque bouton.

Presser un bouton d'accès direct vous amène instantanément au premier écran de la catégorie sélectionnée. Presser à nouveau le bouton vous amène au second écran de la catégorie et ainsi de suite. Une pression répétitive vous ramènera au premier écran de la catégorie.

Touchstrip, transposition, pads et Glide

Le ″ Touchstrip ″ est un contrôleur bi-directionnel qui est normalement associé à la hauteur du son. Il peut toutefois être dirigé vers toute destination de modulation en section Cords du menu d'édition de Preset. Le Touchstrip est identifié et programmé comme une ″ roue de modulation ″ dans le menu Cords.



Faites simplement glisser votre doigt le long de ce bandeau tout en jouant sur les pads pour écouter les variations de hauteur que cela entraîne. Il y a une étroite zone inactive à l'exact centre du bandeau pour faciliter le démarrage de votre mouvement de variation de hauteur. Vous pouvez pressez n'importe où sur le bandeau et la hauteur sautera instantanément à la valeur correspondante. Quand vous relâchez votre doigt, la hauteur revient à la normale.

Touchstrip Hold

Le bouton Touchstrip Hold maintient la hauteur du son à la position touchée dernièrement sur le Touchstrip de façon à ce qu'il n'y ait pas de retour au centre lorsque vous relâchez le bandeau Touchstrip. La DEL du bouton s'allume quand cette fonction est activée.

Boutons de transposition

Ces boutons transposent la tessiture actuelle du clavier constitué de pads vers le haut et le bas par octave. Les DEL de part et d'autre des boutons de transposition indiquent la tessiture actuellement sélectionnée. Sans aucune DEL éclairée, le clavier est à sa tessiture normale, du do médian au do aigu (60-72). Chaque DEL à droite des boutons représente une octave supérieure. Chaque DEL à la gauche des boutons correspond à une octave inférieure.

Pads du clavier

Les pads sensibles à la dynamique (Vélocité) et à la pression (Aftertouch) peuvent piloter n'importe quel canal MIDI comme programmé dans le menu Controllers. Ils sont normalement réglés pour jouer sur le canal de base, ce qui signifie qu'ils font jouer le Preset actuellement affiché en écran de prévisualisation (View). Les pads transmettent les informations de pression monophonique (aftertouch par canal) en interne, à destination des paramètres désignés par les routages (PatchCords) et transmettent à la fois cette pression et la pression polyphonique (aftertouch polyphonique) par MIDI.

Bouton Glide

Ce bouton commute On ou Off l'effet Glide (Portamento) pour le Preset actuel. La DEL du bouton s'allume quand l'effet Glide est activé.

Bouton Erase

Quand ce bouton est activé (DEL éclairée) durant l'enregistrement d'un Pattern, toute note jouée sur le clavier supprimera la note équivalente du Pattern qui pourrait être présente tant que la touche du clavier est maintenue enfoncée. Cela vous permet de rapidement retirer toute note erronée sans avoir à passer en mode d'édition de Pattern.

En mode d'enregistrement Grid (par grille), presser le bouton Erase alors que le curseur est sur une des barres de la grille retire la note de cet emplacement.

En mode d'enregistrement de morceau en pas à pas (Step), presser le bouton Erase efface l'élément actuellement sélectionné du morceau.

Bouton Repeat

Quand ce bouton est activé (DEL éclairée) alors que l'enregistrement d'un Pattern est en cours, les notes jouées se répètent à une cadence voulue par le réglage de correction (quantification) du Pattern actuel (page 38). Vous pouvez obtenir certains effets remarquables avec cette fonction en changeant simultanément le volume ou la hauteur alors que le son se répète.

En mode d'édition de morceau (Song) pas à pas, le bouton Repeat fonctionne comme un bouton d'insertion de Pattern. Voir page 67 pour plus d'informations.

Séquenceur

Le séquenceur du XL-7 est une unité d'enregistrement MIDI extrêmement puissante bien que facile d'emploi. Différentes méthodes de création et d'édition de séquence sont disponibles pour satisfaire votre style personnel de composition.

▶ Pour activer le séquenceur

Le XL-7 se met toujours en route en mode Pattern. Le mode Pattern peut être sélectionné depuis tout autre écran en pressant le bouton de mode Pattern sous l'afficheur. Un Pattern peut être immédiatement lancé en pressant le bouton Play. Pressez le bouton de mode Song pour sélectionner le mode Song.

▶ Pour sélectionner un morceau (Song) ou Pattern

__Attention__ : les Patterns et Songs du séquenceur ne sont pas sauvegardés tant que vous ne les avez pas mémorisés à l'aide du menu Save/Copy. Si vous changez de Pattern ou de Song avant la sauvegarde de vos modifications, toutes les modifications que vous aurez effectuées seront perdues.

Avec le XL-7 en mode Song et le curseur en position de base (Home), tournez la commande d'entrée de donnée afin de choisir un nouveau morceau (Song). Avec le XL-7 en mode Pattern et le curseur en position de base (Home), tournez la commande d'entrée de donnée pour sélectionner un nouveau Pattern.

▶ Pour éditer un Pattern

Sélectionnez le Pattern que vous désirez éditer, puis pressez le bouton d'édition de Pattern. Tournez la commande d'entrée de donnée pour faire défiler les éléments du menu d'édition de Pattern. Voir page 52.

▶ Pour éditer un morceau

Sélectionnez le morceau que vous désirez éditer, puis pressez le bouton d'édition de morceau (Song). Tournez la commande d'entrée de donnée pour faire défiler les éléments du menu d'édition de morceau. Voir page 71.

Survol

Le séquenceur du XL-7 est un enregistreur basé sur la structure Song/Pattern disposant d'un enregistrement haute résolution avec 384 clics par temps. De multiples modes d'enregistrement - Song (morceau), Pattern, Grid (grille), Step (pas à pas) et Realtime (temps réel) - vous donnent une flexibilité extrême quant à la façon dont vous composerez votre musique. Vous pouvez ajouter, contrôler et modifier des parties au vol, ou changer le mode d'enregistrement sans vous arrêter.

Le séquenceur dispose de 16 pistes qui peuvent chacune enregistrer jusqu'à 16 canaux. Le mixage automatisé et le contrôle du synthétiseur est un jeu d'enfant. Lisez et découvrez à quel point l'enregistrement peut être facile.

Définitions

Les différentes composantes des séquences du XL-7 sont décrites ci-dessous, en partant des plus petites unités, les " événements " et en terminant par la plus grande, le morceau ou " Song ".

Evénements

Les événements sont les informations les plus basiques qui puissent être enregistrées dans un séquenceur. L'enfoncement de note (Note On), le relâchement (Note Off), les messages de contrôleurs, les clics d'horloge MIDI et les commandes de changement de programme sont tous des événements.

Pistes ou Tracks

Les pistes sont des groupes d'événements qui sont assignés à un canal MIDI spécifique pour la reproduction. Une seule piste peut être assignée à un ou deux canaux MIDI (un normal, un auxiliaire).

Une piste peut ne jouer qu'en interne, qu'en externe, ou les deux à la fois ou encore pas du tout. Voir page 63.

Les pistes peuvent contenir des informations pour de multiples canaux MIDI. Le XL-7 peut reproduire ces informations telles quelles sur leurs canaux MIDI respectifs ou les rediriger vers un canal spécifique. Voir page 63.

Les pistes peuvent être individuellement neutralisées à la reproduction. Le séquenceur comporte 16 pistes (T1-T16).

Patterns

Les Patterns sont des ensembles de pistes et représentent l'unité de base de stockage des séquences. Vous ne pourrez pas sauvegarder une piste tant qu'elle ne fait pas partie d'un Pattern.

Les Patterns ont une longueur maximale de 32 mesures. Après avoir atteint la fin de sa longueur spécifiée, un Pattern reprend sa reproduction à son début, en boucle. Ce bouclage se répète indéfiniment tant que le séquenceur tourne.

Les informations de configuration de Pattern sont sauvegardées telles qu'au moment où est sauvegardé le Pattern.

Les Patterns contiennent les informations suivantes dans une mémoire flash non volatile qui est rappelée juste avant la reproduction du Pattern.

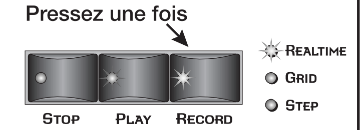
- Nom et numéro de Pattern
- Evénements de piste
- Tempo et mesure initiaux
- Correspondance piste - canal MIDI
- Neutralisation de pistes

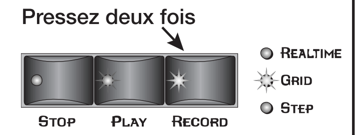
- Changement de banque/programme
- Réglages de volume et panoramique
- Configuration d'effet
- Configuration de sortie de mixage
- Statut d'arpégiateur (On, Off, P, M pour chaque canal)

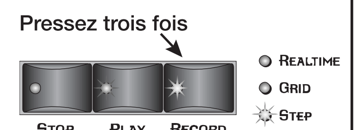
Fichiers MIDI standard ou Standard MIDI Files (SMF)

Les Patterns peuvent également être importés d'un fichier Standard MIDI (SMF). Les fichiers SMF de type 0 sont importés avec les canaux MIDI 1-16 allant dans la même piste du XL-7. Les fichiers SMF de type 1 sont importés avec les pistes 1-16 allant dans la piste du XL-7 du même numéro. Les pistes 17 et supérieures ne sont pas importées dans le XL-7.

Enregistrement et édition de Pattern







Les Patterns peuvent être édités de trois façons :

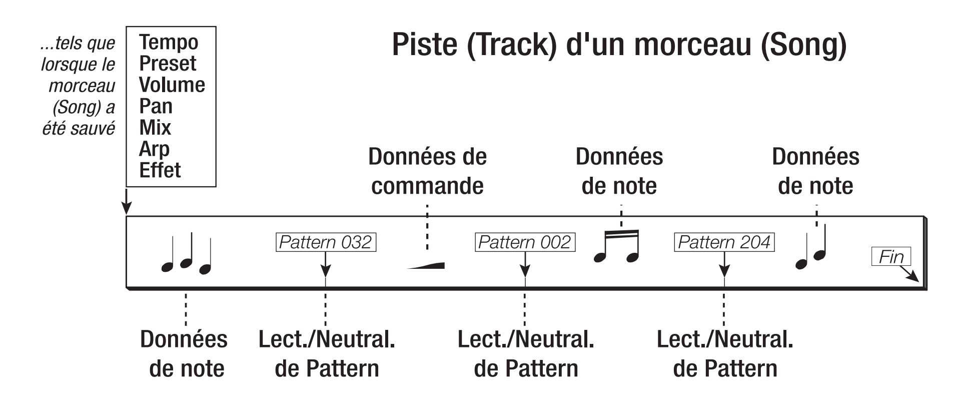
- **Enregistrement en temps réel (Realtime)** - les événements sont mémorisés dans la piste désignée tels qu'ils sont joués sur les pads ou reçus par la prise d'entrée MIDI. Les événements se superposent sur la piste au fur et à mesure que la piste joue et revient à son départ suite à sa mise en boucle. Le canal d'origine de chaque événement est maintenu à l'enregistrement.

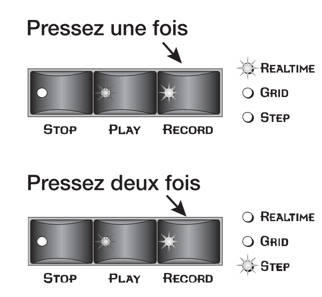
  Les événements individuels peuvent être effacés en pressant le bouton d'effacement en temps réel et en rejouant le même événement à l'instant où il a été enregistré dans le Pattern.
- **Edition par grille (Grid)** – Dans ce mode, les 16 boutons Trigger agissent comme les pas d'une grille. Un événement de note est d'abord sélectionné et pourra ensuite être placé à n'importe quel emplacement en pressant le bouton approprié dans la grille. La résolution de la grille peut être changée pour permettre à une mesure entière ou une fraction de celle-ci d'être représentée par les 16 boutons.
- **Edition pas à pas (Step)** - Dans ce mode, vous pouvez avancer pas à pas au travers des découpages du temps (mesure, temps et clic) et placer les événements où vous le désirez. Le bouton Play vous fait passer de l'emplacement actuel à la valeur de note suivante telle que déterminée par le réglage de correction automatique (quantification).

Songs

Les morceaux ou " Songs " sont enregistrés sur une seule piste qui vous permet de mémoriser des messages de lecture de Pattern ainsi que des messages de note et informations de contrôleurs en temps réel . Cela vous permet d'enchaîner des Patterns préalablement enregistrés pour former des arrangements plus variés et de superposer des informations de contrôleurs tels que volume, panoramique ou autres informations de commande ou notes additionnelles. Vous pouvez changer la longueur d'un Pattern et la neutralisation de ses pistes en mode Song sans affecter les Patterns tels qu'ils sont mis en mémoire.

Le mode Song est également utile lorsque vous désirez enregistrer, reproduire ou importer une séquence de plus de 32 mesures. Par exemple, vous pouvez importer une longue séquence multicanaux créée sur un autre séquenceur sous forme de morceau (Song) de XL-7.





Modes d'enregistrement de morceau (Songs)

- **Enregistrement en temps réel (Realtime)** - les événements sont enregistrés tels qu'ils sont joués sur les pads, contrôleurs ou reçus par la prise d'entrée au fur et à mesure que la piste enregistrée en temps réel avance. Le canal d'origine de chaque événement est conservé.
- **Enregistrement pas à pas (Step)** - Dans ce mode, vous pouvez avancer pas à pas au travers des mesures et placer des balises de lecture de Pattern où vous le désirez.

Les morceaux (Songs) conservent les informations suivantes dans une mémoire flash non volatile :

- Nom et numéro de morceau
- Informations en temps réel de note et contrôleur
- Neutralisation de pistes pour chaque événement de lecture de Pattern (les pistes neutralisées peuvent être ici différentes de celles qui le sont dans le Pattern mémorisé)

Les événements suivants sont également sauvegardés tels qu'ils étaient réglés lors de la sauvegarde du morceau. L'option " Event Source " du menu d'édition de morceau (page 71) détermine si ce sont les événements de morceau (Song) ou de Pattern qui seront utilisés dans le morceau.

- Tempo initial
- Volume pour les canaux 01A-16A
- Panoramique pour les canaux 01A-16A

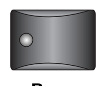
- Configuration de sortie de mixage pour les canaux 01A-16A
- Statut d'arpégiateur (On, Off, Preset, Master) pour les canaux 01A-16A
- Configuration d'effet Master
- Source des événements (Event Source).

Mode Pattern

Le mode Pattern se sélectionne en pressant le bouton de mode Pattern situé sous l'afficheur. L'écran ci-dessous s'affiche en mode Pattern.

```
T01  STOP   Ln: 08   Bar: 01 . 1
000⁰  Start of IT
```

Lecture de Pattern

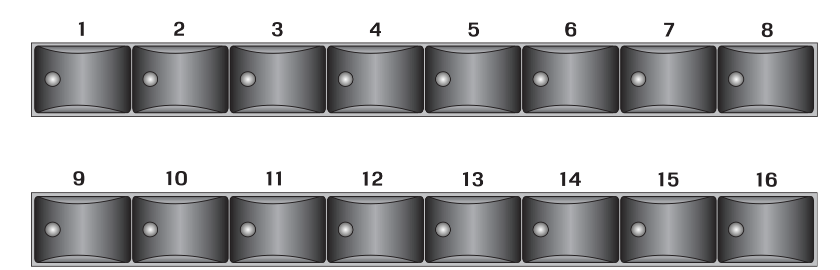


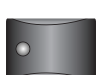
Presser Play en mode Pattern entraîne la lecture continue et en boucle du Pattern sélectionné.



DEL d'indication de temps
• La DEL Tap Tempo reste un peu plus longtemps allumée sur chaque mesure.
• La DEL Tap Tempo clignote sur chaque noire.

Les boutons de **neutralisation de piste (Track Mute)** peuvent servir à choisir quelles pistes seront reproduites. Les réglages de neutralisation de piste sont sauvegardés avec le pattern et restaurés quand on lance le Pattern.





Presser le bouton **Stop** fait immédiatement s'arrêter le Pattern. Presser à nouveau **Stop** ramène le Pattern à son début (retour à 0).

Presser une troisième fois le bouton **Stop** recharge les informations de configuration initiale du Pattern (ou morceau).

Pour sélectionner un autre Pattern que celui qui joue déjà, **tournez la commande d'entrée de donnée** alors que vous êtes en mode/visualisation (View) de Pattern. La DEL Home/Enter clignotera. Pressez **Enter** pour passer au nouveau Pattern une fois le Pattern en cours terminé.

Pour lancer immédiatement un nouveau Pattern, pressez **Stop**, sélectionnez un nouveau Pattern et pressez **Play**.

Commandes continues

Les commandes continues peuvent être enregistrées dans le Pattern. Lorsqu'un message de commande continue A-P est reçu d'une source autre que le Pattern lui-même (contrôleur ou information MIDI externe), cette commande n'est plus émise par le Pattern. Cela permet au Pattern de générer des commandes jusqu'à ce que vous décidiez de prendre la main. Ce statut ” prioritaire ” reste actif jusqu'à l'arrêt du Pattern.

Enregistrement en temps réel

Comme décrit en page 35, il y a trois façons d'enregistrer les Patterns. L'enregistrement en temps réel est la méthode la plus simple pour commencer l'enregistrement. Les notes et événements du contrôleur sont enregistrés dans un Pattern. Des données MIDI externes peuvent également être enregistrées.

Préparer l'enregistrement d'un Pattern

Avant d'enregistrer un Pattern, il y a quelques éléments à configurer. La plupart de ces étapes s'appliquent aussi bien à l'enregistrement en temps réel qu'en pas à pas.

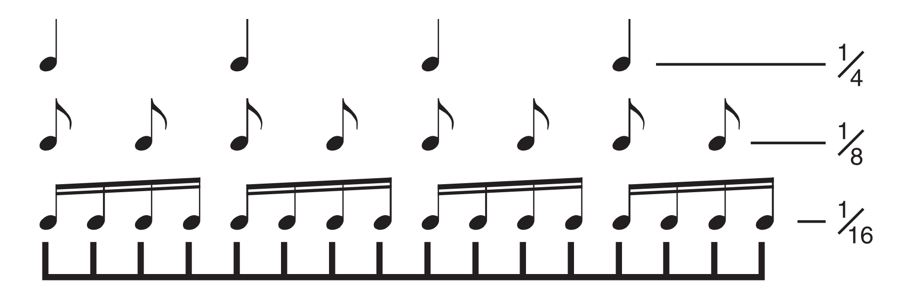
- **Effacement** du Pattern (si nécessaire)
- Programmation du **métronome** (si nécessaire). Page 54.
- Définition de la **mesure du Pattern** et de sa **longueur**. Page 40.
- Réglage de la longueur de **précompte** (si nécessaire). Page 40.
- Réglage de la **quantification en entrée** (pour corriger les erreurs de cadence en enregistrement en temps réel, pour régler les pas en enregistrement pas à pas ou pour fixer la vitesse de répétition lorsque vous utilisez le bouton Repeat de la façade). Voir ci-après.

Sélectionnez le **canal**, la **piste** et le **Preset** désirés pour l'enregistrement.

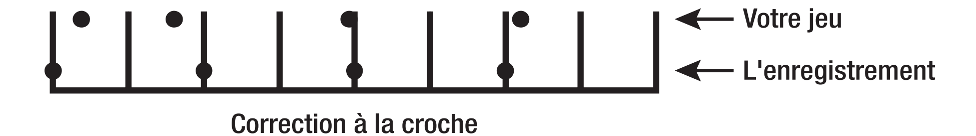
Quantification d'entrée

La quantification d'entrée corrige votre jeu en plaçant les notes exactement sur les divisions de mesure de votre choix. Vous pouvez choisir n'importe laquelle des valeurs de note comme division : noire, noire de triolet, croche, croche de triolet, double-croche, double-croche de triolet, triple-croche ou triple-croche de triolet.

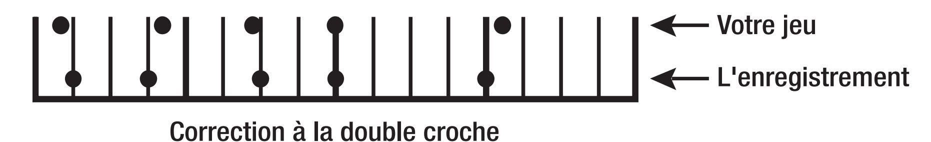
L'illustration ci-dessous montre une mesure 4/4 (il y a 4 noires, 8 croches et 16 doubles-croches dans une mesure 4/4).



Supposez que vous vouliez enregistrer un coup de grosse caisse sur chaque noire. La rangée supérieure de points du schéma ci-dessous représente les instants où vous avez frappé les quatre coups de grosse caisse. La rangée de points inférieure montre comment sera reproduit votre jeu si l'on applique la quantification d'entrée avec une résolution à la croche (1/8). Chaque note a été déplacée sur la croche la plus proche.



Dans l'exemple suivant, nous règlerons la quantification d'entrée à une résolution de double-croche (1/16). Dans cet exemple, les notes que vous avez jouées ont été assignées à la double-croche la plus proche, ce qui fonctionne toujours bien pour les notes 3 et 4 mais plus pour les notes 1 et 2.



Cela nous amène à un point important.

Utilisez la quantification la moins fine possible.

Si vous enregistrez un simple contretemps de caisse claire, il n'est pas nécessaire d'utiliser une résolution de quantification aussi haute que les croches. Pour enregistrer des phrasés plus complexes, utilisez une résolution plus fine telle qu'à la double-croche ou la triple-croche.

Vous pouvez changer le réglage de quantification en mode Pattern pendant que le XL-7 est en reproduction ou est arrêté, qu'il enregistre ou non. Vous pouvez utiliser différentes résolutions pour une même partie. Utilisez une basse résolution pour la majeure partie de votre travail, puis passez à une résolution plus fine pour les passages complexes.

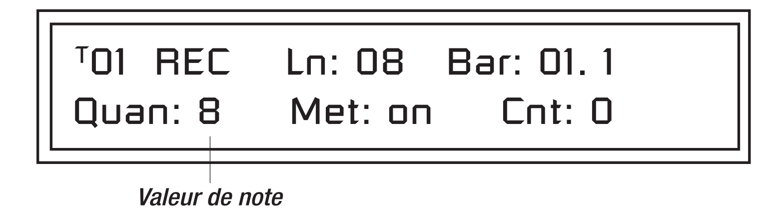
L'enregistrement de triolets est simple puisque vous avez quatre modes ternaires (1/4t, 1/8t, 1/16t et 1/32t). Vous pouvez également alterner entre mode ternaire et mode binaire pour enregistrer des polyrythmiques complexes.

Lorsque la quantification est désactivée (Off), vous enregistrez dans le XL-7 avec le mode de plus haute résolution dans lequel vos notes seront placées exactement telles que jouées sur une des 384 divisions (clics) autorisées par mesure. L'enregistrement haute résolution est parfait si vous êtes un bon instrumentiste et désirez que votre interprétation soit capturée aussi fidèlement que possible.

▶ Pour régler la quantification d'entrée :

Cette quantification n'agit qu'en mode Pattern.

1. Choisissez le mode Pattern et **sélectionnez un Pattern**.
2. Passez en mode d'enregistrement en pressant le bouton **Record**. L'écran d'enregistrement de Pattern ci-dessous apparaît.



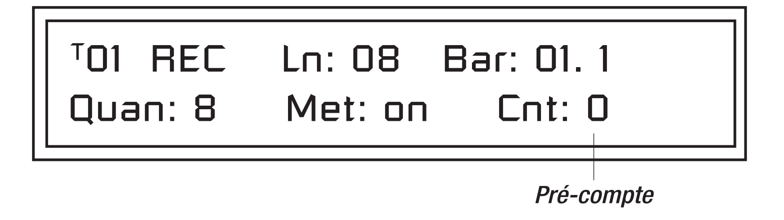
3. Choisissez la **valeur de quantification** désirée à l'aide de la commande d'entrée de donnée.
4. Pressez **Play** pour lancer l'enregistrement.

Précompte (Cnt)

Le Précompte est une fonction qui vous permet d'entendre le métronome une ou deux mesures avant que l'enregistrement ne commence vraiment. Cela vous aide à vous mettre dans le tempo avant de commencer à enregistrer.

▶ Pour régler le précompte :

1. Choisissez le mode Pattern et **sélectionnez un Pattern**.
2. Passez en mode d'enregistrement en pressant le bouton **Record**. L'écran d'enregistrement de Pattern ci-dessous apparaît.



3. Amenez le curseur sous la zone de **précomp**te (Cnt) avec les touches Cursor.
4. **Sélectionnez 0, 1 ou 2 mesures** de précompte à l'aide de la commande d'entrée de donnée.
5. Pressez **Play** pour lancer l'enregistrement.

Longueur du Pattern (Ln)

Vous pouvez régler la longueur d'un Pattern de 1 à 32 mesures que ce soit avant, après ou même durant l'enregistrement.

▶ Pour régler la longueur du Pattern depuis l'écran principal de Pattern :

1. **Sélectionnez le Pattern** en mode Pattern.
2. Amenez le curseur le paramètre de **longueur** (Ln) à l'aide des touches Cursor.

```
T01 STOP  Ln: 02  Bar: 01 . 1
0000 Start of IT
```

3. Réglez la **longueur** du Pattern avec la commande d'entrée de donnée.

Enregistrement d'un Pattern

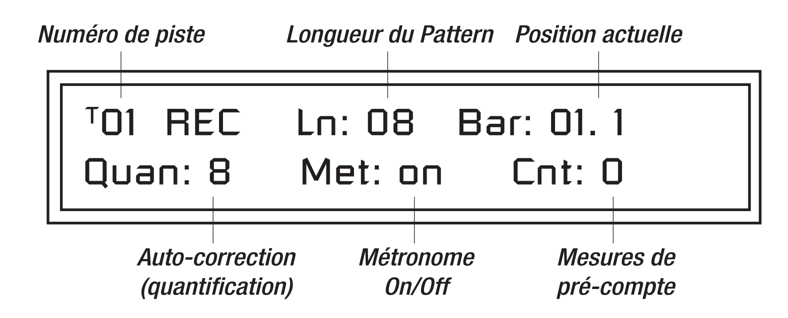
▶ Pour enregistrer un nouveau Pattern :

1. Pressez le bouton de mode **Pattern**. L'écran ci-dessous apparaît.

```
T01 STOP   Ln: 08   Bar: 01. 1
000⁰ Start of IT
```

2. Avec la commande d'entrée de donnée, sélectionnez un Pattern vierge pour commencer l'enregistrement.
3. Pressez le bouton **Record**. L'écran ci-dessous apparaît.

Pour ces instructions, assurez-vous que le canal du clavier et des contrôleurs est réglé sur le canal de base dans le menu Controllers.



4. Réglez la valeur de **longueur de Pattern** et de **quantification d'entrée**. Pour plus d'informations sur la quantification d'entrée, voir page 38.
5. Réglez le nombre de mesures de précompte si vous le désirez.
6. Sélectionnez un numéro de **piste** (T). La valeur par défaut est la piste 1. C'est un bon choix pour la première piste.
7. Pressez le bouton **Preset View**. L'écran Preset ci-dessous apparaît.

```
C01A  V127  P00  A:P  User
050³ kit:80's Tones
```

8. **Sélectionnez un Preset** pour une première piste.
9. Pressez à nouveau le bouton **Preset View** une fois le Preset sélectionné. La DEL s'éteindra et vous retournerez en écran Pattern.

Préparez-vous à enregistrer la première piste !

10. Pressez **Play** pour lancer l'enregistrement. L'enregistrement commencera après les mesures de précompte (s'il y en a). Le Pattern rejoue en boucle une fois qu'il a atteint sa fin.
11. Pressez **Stop** lorsque vous avez fini d'enregistrer.

Vous pouvez obtenir et quitter le mode Record à tout moment en pressant le bouton Record.

Etes-vous satisfait de votre interprétation ? Sinon vous pouvez effacer la piste et réessayer.

Vous pouvez effacer la totalité du Pattern en sélectionnant un autre Pattern.

Pour effacer la piste :

12. Pressez le bouton **Pattern Edit** et tournez la commande d'entrée de donnée jusqu'à ce que vous trouviez l'écran " Cut Track to Clipboard " (Couper la piste).
13. Amenez le curseur en ligne inférieure de l'écran sous **Track 1**.
14. Pressez le bouton **Enter** pour effacer la piste.
15. Pressez à nouveau le bouton **Pattern Edit** pour quitter le menu, puis revenez à l'étape 10 et réenregistrez la piste.

Pour effacer des notes spécifiques

16. Pressez le bouton **Erase** en mode d'enregistrement en temps réel et **tenez enfoncée la touche de clavier** correspondant à la note que vous désirez effacer. La note sera effacée lorsqu'elle apparaît dans le Pattern.

Pour enregistrer une autre piste :

17. Pressez le bouton **+Track** situé à gauche de l'afficheur. Le numéro de piste augmente pour passer à la piste 02.
18. Pressez le bouton **Preset View**. Notez que le canal MIDI est également passer à C02A. Sélectionnez un Preset.
19. Pressez à nouveau le bouton **Preset View** après avoir choisi un Preset. Vous retournerez à l'écran Pattern.
20. Pressez le bouton **Stop** pour retourner au début du Pattern.
21. Pressez **Record** puis **Play** pour lancer l'enregistrement en piste 2.
22. Après avoir enregistré la piste 2, utilisez les boutons **Track Enable** pour neutraliser ou réactiver les pistes.
23. Un Pattern doit être sauvegardé sinon il est effacé lorsque vous changez le Pattern. Voir " Sauvegarde de Pattern " en page 115.
    Vous pouvez continuer d'ajouter jusqu'à 16 pistes. Si vous avez besoin de plus, gardez à l'esprit que vous pouvez avoir jusqu'à 16 canaux de donnée pour chaque piste ! Normalement, il est plus simple d'utiliser juste un canal par piste.

- Pour configurer une piste en vue d'une reproduction sur plusieurs canaux, voir " Assignation de canal " en page 63.

▶ Sauvegarde de Patterns

Quand vous sauvegardez un Pattern (page 115), les réglages suivants sont également sauvegardés (tels qu'ils sont en vigueur au moment où vous sauvegardez). Ces réglages sont restaurés juste avant la reproduction du Pattern.

Le paramètre Event Source (Source des événements, page 71) détermine comment les réglages de Pattern sont utilisés en mode Song.

- Tempo et mesure
- Correspondance piste - canal MIDI (assignation de canal - voir page 63).
- Neutralisation de pistes (Track Mute)
- Changement de banque/programme
- Réglages initiaux de volume et panoramique
- Configuration d'effet
- Configuration de sortie de mixage
- Statut d'arpégiateur (On, Off, P, M pour chaque canal)

Trop d'informations de commande peuvent saturer le séquenceur et entraîner de médiocres performances et des inexactitudes de timing. Utilisez la fonction de réduction d'informations "Thin Events " (page 57) pour réduire la quantité de donnée de commande dans le Pattern.

Utilisez la fonction d'effacement sélectif de commande (Erase Events, page 58) pour effacer les données de commande d'un Pattern.

▶ Pour enregistrer les données de commande en temps réel

Vous pouvez mixer et améliorer vos Patterns en enregistrant des commandes continues conjointement aux données de note.

1. Commencez par enregistrer et sauvegarder un Pattern.

Automatisation du volume de chaque piste.

2. Sélectionnez le mode de commande de **volume** en pressant répétitivement le bouton de sélection de fonction des contrôleurs (page 25).
3. Sélectionnez le mode **Mix View** si vous désirez visualiser les réglages de volume.
4. Pressez deux fois le bouton **Stop** pour vous assurer que le Pattern commencera à son début.
5. Pressez le bouton **Record** en mode Pattern pour vous préparer à l'enregistrement en temps réel. La DEL du bouton Play clignotera.
6. Pressez le bouton **Play** pour lancer l'enregistrement. Les contrôleurs pilotent maintenant le volume des 16 pistes.
7. Pressez **Stop** lorsque vous avez fini d'enregistrer.

Panoramique en temps réel

8. Sélectionnez le mode de **commande de panoramique** en pressant le bouton de sélection de fonction des contrôleurs.
9. Sélectionnez le mode **Mix View** en pressant le bouton Mix (s'il n'est pas déjà sélectionné).
10. Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre la commande d'entrée de donnée pour sélectionner la visualisation de **panoramique par canal** (Ch Pan).
11. Pressez deux fois le bouton **Stop** pour vous assurer que le Pattern commencera à son début.
12. Pressez le bouton **Record** en mode Pattern pour vous préparer à l'enregistrement. La DEL du bouton Play clignotera.
13. Pressez le bouton **Play** pour lancer l'enregistrement. Les contrôleurs pilotent maintenant la position panoramique des 16 pistes.
14. Pressez **Stop** lorsque vous avez fini d'enregistrer.

Enregistrement d'édition rapide (Quick Edit)

Les contrôleurs Quick Edit ne sont actifs que sur le canal de base (*le canal actuellement affiché en écran Preset View*).

15. Sélectionnez le mode **Quick Edit** en pressant le bouton de sélection de fonction des contrôleurs.
16. Sélectionnez le canal avec le Preset que vous désirez ainsi éditer rapidement.
17. Entraînez-vous à des mouvements de contrôleurs avant d'enregistrer en faisant reproduire le Pattern et en bougeant les contrôleurs.
18. Lorsque vous êtes prêt à enregistrer, pressez **Record** puis **Play** et enregistrez vos mouvements de contrôleurs.

▶ Effacement de donnée de contrôleurs

1. La fonction **Erase Events** (page 58) peut servir à effacer les données de contrôleur d'un Pattern.
2. Trouvez le numéro de commande correspondant au contrôleur que vous désirez effacer dans le menu Controllers.
(*Le volume a toujours le numéro 7 et le panoramique le numéro 10. Le numéro des 16 commandes associées aux contrôleurs peut varier*).
3. Pressez le bouton **Pattern Edit**.
4. Accédez à **Erase Events** et amenez le curseur en ligne inférieure de l'afficheur.
5. Sélectionnez le **numéro de commande** identifié à l'étape 2.
6. Pressez **Enter** pour effacer ces données de commande.

▶ Emploi de la répétition en temps réel

Quand le bouton Repeat est enclenché (DEL éclairée) durant l'enregistrement d'un Pattern (ou morceau), les notes jouées se répèteront à un intervalle déterminé par le réglage de quantification du Pattern (page 38). Vous pouvez obtenir quelques effets superbes avec cette fonction en changeant simultanément le volume ou la hauteur au fur et à mesure des répétitions du son.

1. Pressez une fois le bouton **Record** pour passer en mode d'enregistrement en temps réel.
2. Réglez la résolution de **quantification d'entrée** inscrite dans l'afficheur sur la valeur de répétition désirée.
3. Pressez le bouton **Repeat** pour allumer sa DEL.
4. Pressez **Play** pour lancer l'enregistrement.
5. **Jouez sur les pads** (ou un clavier). Les notes se répèteront maintenant à la cadence voulue par le réglage de quantification.

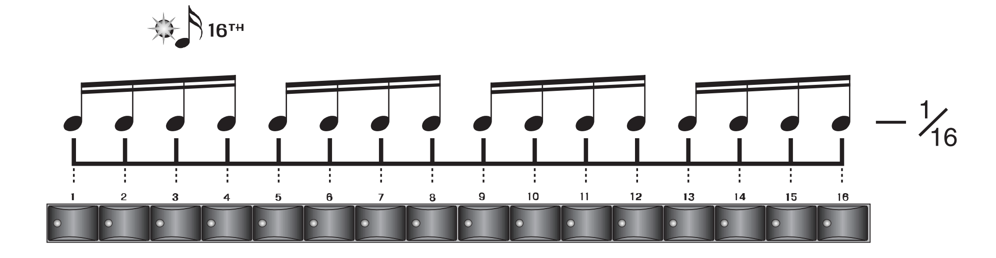
- Vous pouvez changer le réglage de quantification à tout moment durant l'enregistrement.

Enregistrement par grille (Grid)

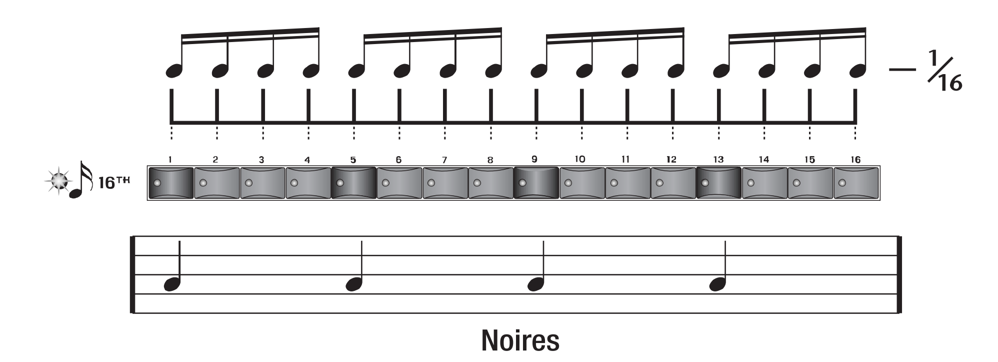
L'enregistrement Grid vous permet de positionner les notes sur une grille prédéfinie. C'est une méthode très visuelle pour créer une rythmique et permet facilement de faire des essais puisque vous pouvez changer tout par simple activation/désactivation des boutons. Le XL-7 apporte en plus de nouvelles fonctions à cette méthode.

Qu'est-ce que l'enregistrement Grid?

L'enregistrement Grid peut être visualisé comme une série de notes placées le long d'une ligne dans laquelle chaque note peut être activée/désactivée avec un bouton. Dans l'exemple ci-dessous, vous entendrez des doubles-croches dans une mesure en 4/4.

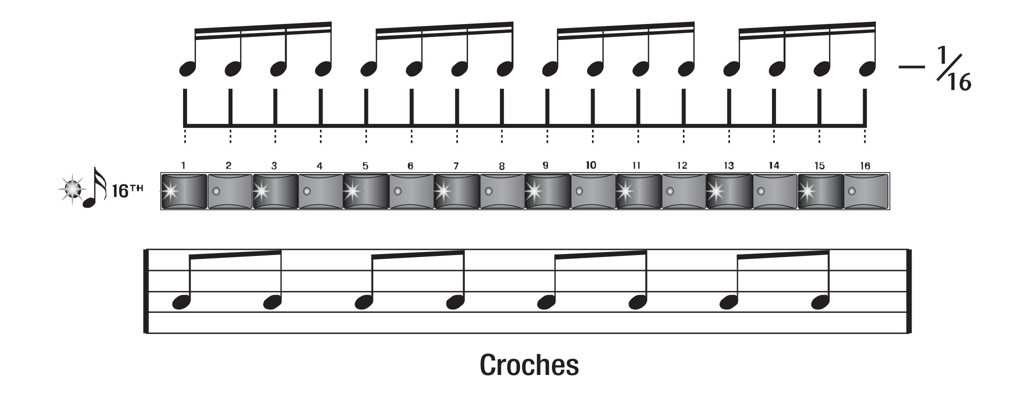


Pour programmer des noires, vous devrez n'activer qu'une note toutes les quatre comme indiqué ci-dessous.



Noires

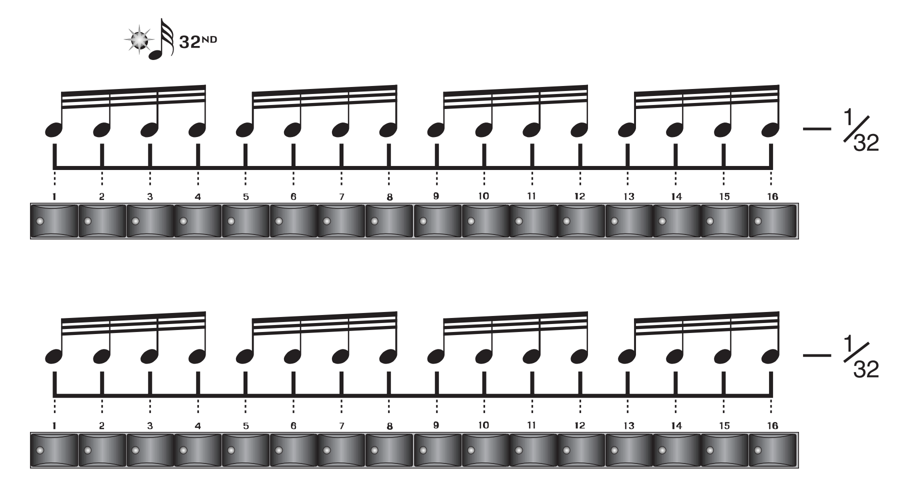
Activer une note sur deux avec la grille 1/16 (double-croche) sélectionnée vous donnera des croches.



Croches

La grille peut être configurée pour représenter des doubles-croches, triples-croches, croches de triolet ou doubles-croches de triolet.

Lorsque vous utilisez des triples-croches ou enregistrez des Patterns de plus d'une mesure, la grille représente autant que possible une partie du Pattern puis passe à la partie suivante. Lorsque vous jouez une mesure de triples-croches, par exemple, les 16 boutons et DEL représentent la grille pour les 16 premières notes, puis passent au second groupe de 16 notes.



L'afficheur à cristaux liquides vous donne le statut des 16 éléments de la grille.



Le format de mesure détermine la façon dont la grille est disposée. Le Pattern ci-dessous est en 3/4 et seuls 12 emplacements sont donc nécessaires.



Le mode Grid peut également être utilisé en conjonction avec n'importe lequel des autres modes d'enregistrement. Vous pouvez passer en mode d'enregistrement Grid et éditer un Pattern que vous avez créé en mode d'enregistrement en temps réel, ou vous pouvez commencer par l'enregistrement Grid et enregistrer en temps réel ou en pas à pas (Step).

Pour examiner un Pattern en mode Grid, placez le curseur sur le paramètre de note (Key) et tournez la commande d'entrée de donnée pendant que le Pattern joue. Quand vous trouvez une note enregistrée, vous verrez des barres apparaître et les DEL de boutons de grille s'allumeront.

▶ Pour enregistrer un Pattern avec l’enregistrement Grid

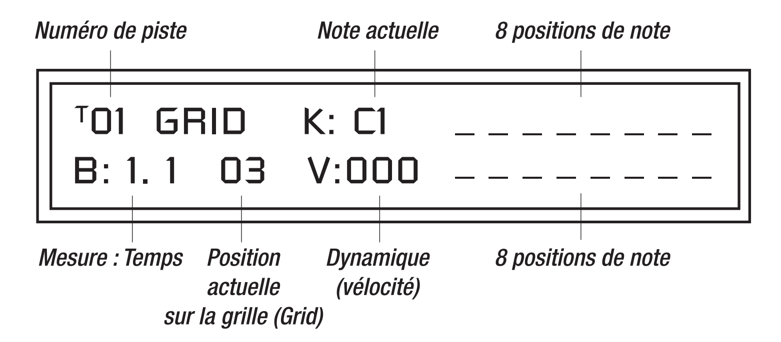
1. Pressez le bouton de mode **Pattern**. L’écran ci-dessous apparaîtra.

```
T01 STOP  Ln: 08  Bar: 01. 1
0000 Start of IT
```

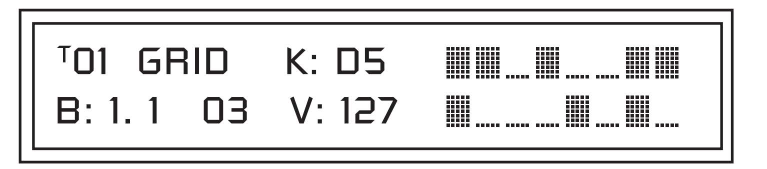
2. Avec la commande d’entrée de donnée, sélectionnez un Pattern vierge pour commencer l’enregistrement.
3. Ensuite, réglez la **longueur du Pattern sur une mesure**. Cela facilitera votre première prise en main du mode Grid.
4. Pressez le bouton **Record**. La DEL Realtime s’allumera et l’écran ci-dessous apparaîtra.

```
T01 REC   Ln: 01  Bar: 01. 1
Quan: 8   Met: on   Cnt: 0
```

5. Pressez à nouveau le bouton **Record**. La DEL Grid s’allume et l’écran ci-dessous apparaît.



6. Pressez le bouton **Preset View** et sélectionnez un Preset à utiliser pour la piste 1. Un Preset ″ prc ″ ou ″ kit ″ peut être un bon choix. Pressez à nouveau le bouton **Preset View** une fois votre sélection faite pour retourner à l’écran d’enregistrement Grid.
7. Sélectionnez une note à l’aide des pads. Pressez les boutons de transposition pour trouver d’autres sons. Notez que le p**aramètre de note actuel** dans l’afficheur change quand vous jouez sur les pads du clavier.
8. Activez maintenant quelques uns des boutons de la grille. Peu importe lesquels pour le moment.
9. Pressez **Play**. Vous entendrez un certain rythme.
10. Poursuivez et changez les boutons actifs dans la grille. Amusez-vous jusqu’à ce que vous obteniez quelque chose qui vous plaise. L’afficheur LCD ressemblera probablement à quelque chose comme l’écran suivant. Les barres verticales correspondent aux boutons que vous avez sélectionnés dans la grille.



Un autre rythme ?

Vous pouvez également assigner chaque nouvelle partie à une autre piste ... ou non. A vous de choisir.

11. Sans même interrompre la lecture, jouez une autre note. Continuez à chercher jusqu'à trouver ce qu'il vous plaît. La dernière note jouée est le son sélectionné.
12. Avec le nouveau son sélectionné, activez quelques boutons de la grille (notez qu'ils sont tous désactivés quand vous changez de sons).

Changement de dynamique

13. Pour mettre en pause le séquenceur sans quitter le mode Grid, pressez le bouton **Play**. Pressez à nouveau le bouton **Play** pour reprendre.
14. Pressez un des boutons de la grille. Le curseur clignotant est maintenant positionné sous cette barre dans l'afficheur.

Si vous pressez accidentellement le bouton Stop par erreur, pressez simplement deux fois le bouton Record pour retourner en mode Grid.

T01 GRID K: D5
B: 1. 1 01 V: 127

15. Tournez maintenant la commande d'entrée de donnée. La hauteur de la barre sélectionnée changera, conjointement à la dynamique de lecture de cette note. C'est une façon de changer la dynamique des notes ainsi posées sur la grille.
16. Activez/désactivez certains des boutons de la grille. Notez qu'ils ont maintenant la même dynamique que les dernières notes modifiées. Comme la dynamique est souvent associée au volume dans le Preset, changer la dynamique des notes peut avoir un effet énorme sur la séquence.
17. Pressez maintenant le bouton **Home/Enter**. Le curseur va sous le paramètre de note (Key). Mettez le séquenceur en pause en pressant le bouton **Play**.
18. Re-déclenchez la note. Si vous n'avez pas appuyé sur la bonne note, les barres disparaîtront. Lorsque vous retrouvez une note déjà enregistrée, les barres réapparaissent.
19. **Re-déclenchez** la note en jouant fort et doucement sur les pads. Notez que lorsque vous sélectionnez des boutons de la grille, c'est la dernière dynamique jouée qui est utilisée.

Vous pouvez également utiliser la commande d'entrée de donnée pour sélectionner les notes.

Dédoublement du temps

20. Alors que la séquence fonctionne, sélectionnez une des positions de la grille en pressant le bouton lui correspondant.

21. Pressez le bouton **Repeat** situé sous les contrôleurs. Un chiffre apparaît maintenant à l'emplacement de la grille pour indiquer le nombre de fois où la résolution de la grille a été augmentée pour cet emplacement. Par exemple, si le chiffre est 2, la note sera jouée deux fois dans cet intervalle.

- Presser le bouton **Erase** alors que le curseur est sur une des positions de la grille supprime la note de cette position.

22. Presser répétitivement le bouton **Repeat** fait augmenter le chiffre. L'affichage va jusqu'à 9, mais il pourra aller encore plus vite si vous gardez le bouton Repeat enfoncé. Qui a besoin d'effets spéciaux ?

```
T01 GRID    K: D5    2
B: 1. 1   01   V: 127
```

23. Le bouton **Erase**, situé à droite du bouton Repeat, désactive les emplacements de la grille (comme les boutons de grille eux-mêmes).

Enregistrement pas à pas (Step)

Dans ce mode, vous pouvez insérer des événements un à un et les placer exactement où vous le désirez. En mode Step, les événements de jeu de clavier, de mouvement de commande ou informations MIDI externes sont enregistrés à l'instant actuellement en cours de programmation dans le Pattern. La résolution des pas de programmation est sélectionnée et indiquée dans le paramètre Res de l'afficheur. En mode d'enregistrement pas à pas, le réglage de résolution (Res) détermine la valeur rythmique de chaque pas. Par exemple, avec la résolution réglée sur une croche (1/8), vous avancerez dans le Pattern d'une croche à la fois. L'enregistrement pas à pas tient compte de la réelle dynamique de jeu des notes que vous produirez.

Une autre fonction pratique est que chaque pas quantifié l'est à partir du réglage en vigueur à cet instant. Cela vous permet d'aisément créer des structures rythmiques complexes à l'aide de la fonction de quantification.

La façon dont cela fonctionne est simple. Si vous changez la valeur de temps à l'aide de la commande d'entrée de donnée, le nouveau pas sera quantifié depuis ce point ! A titre d'exemple, disons que vous avez commencé à la mesure 01.01.0000 avec une résolution réglée à 8. Le prochain pas sera donc 01.01.0192 (rappelons en effet que chaque temps dispose de 384 clics), le suivant sera 01.02.0000 et ainsi de suite. Si à la place le réglage de temps initial était 01.01.0050, le pas suivant serait 01.01.0242 (192 + 50).

Lorsque le mode automatique est activé (Y), le pas avance automatiquement une fois une note programmée. Le pas n'est pas enregistré et le passage au pas suivant ne se fait pas tant que la dernière note de l'accord n'a pas été relâchée. Cela vous permet d'apporter des changements à un pas tant qu'une touche reste enfoncée. Le paramètre Gate (porte ou durée réelle) vous permet d'établir la durée réelle de la note par rapport à sa durée théorique. Un réglage de 50% pour une résolution de croche fait se maintenir la note durant la moitié de la période d'une croche (soit une double-croche). Des réglages supérieurs à 100% font se maintenir la note au-delà du début de la suivante.

Valeur de note/nombre de clics

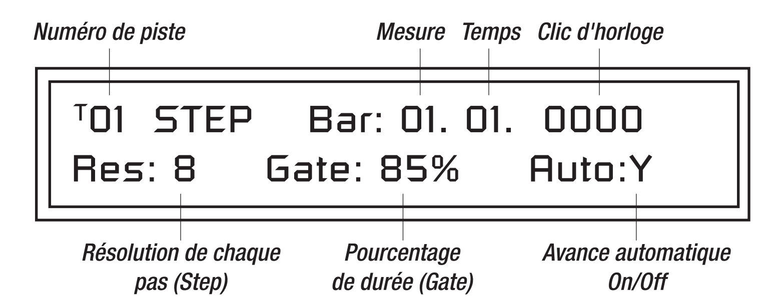
Résolution	Clics
Noire	384
Noire de triolet	256
Croche	192
Croche de triolet	128
Double-croche	96
Double-croche de triolet	64
Triple-croche	48
Triple-croche de triolet	32

▶ Pour enregistrer un nouveau Pattern en pas à pas (Step)

1. Pressez le bouton de mode Pattern. L'écran ci-dessous apparaît.

```
T01 STOP  Ln: 02  Bar: 01. 1
0000  Start of IT
```

2. Avec la commande d'entrée de donnée, sélectionnez un Pattern vierge pour commencer l'enregistrement.
3. Réglez la **longueur du Pattern**. Choisissez une longueur de une à deux mesures pour commencer.
4. Pressez trois fois le bouton **Record** pour sélectionner le mode d'enregistrement pas à pas. L'écran ci-dessous apparaît.



5. Sélectionnez un numéro de **piste** (Track). La valeur par défaut est la piste 1.
6. Réglez l'**avance automatique** (Auto) sur Oui (Y pour yes).
7. Pressez le bouton **Preset View**. L'écran Preset ci-dessous apparaît.

C01A V127 P00 A:P User
050³ kit:80's Tones

8. **Sélectionnez un Preset** pour votre première piste.
9. Pressez à nouveau le bouton **Preset View** une fois le Preset sélectionné. La DEL s'éteindra et vous retournerez à l'écran Pattern.

Préparez-vous à l'enregistrement !

10. Réglez la **résolution** pour l'instant sur une croche (8).
11. Jouez une (ou plusieurs) note(s) sur les pads. Le pas est enregistré et vous passez au pas suivant au relâchement des touches. Notez le réglage nouveau d'affichage de mesure/temps quand vous changez de pas.
12. Continuez d'ajouter des notes sur les pas suivants. Vous pouvez également enregistrer des réglages de contrôleurs. Tournez simplement les contrôleurs dans n'importe lequel des modes de commande et ces mouvements seront enregistrés.
13. Pressez **Stop** quand vous avez fini d'enregistrer.
14. Pressez **Stop** à nouveau pour revenir au début du Pattern.
15. Changez la **résolution** et refaites un passage d'enregistrement.

Pour effacer le Pattern

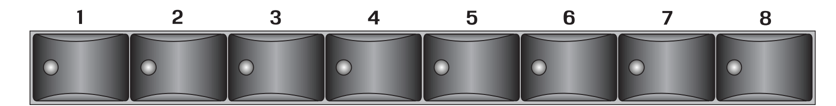
16. Comme les Patterns ne sont pas sauvegardés tant que vous ne les avez pas enregistrés, une façon rapide d'effacer un Pattern est d'en sélectionner un autre, puis de re-sélectionner le même Pattern.

Menu d'édition de Pattern

Le menu d'édition de Pattern contient des outils pratiques, filtres d'édition de Pattern et autres.

Boutons Track Enable/Mute

En mode d'édition de Pattern, les boutons Track Enable/Mute servent à déterminer quelles pistes seront affectées par la procédure d'édition.



Toute piste activée sera éditée et toute piste désactivée ne sera pas affectée par la procédure d'édition - quantification, réduction de données, effacement d'événements, changement de dynamique ou transposition.

Pattern Name (Nom de Pattern)

Les Patterns peuvent être nommés à l'aide de 16 caractères. Positionnez le curseur sous l'emplacement du caractère et utilisez la commande d'entrée de donnée pour changer le caractère.

```
PATTERN NAME
006¹ Metallic 6
```

Pattern Length (Longueur de Pattern)

Les Patterns peuvent avoir de une à 32 mesures de longueur. Un Pattern est relu en boucle quand il atteint sa fin que ce soit en enregistrement ou en reproduction.

La longueur d'un Pattern peut également être changée à tout moment, avant ou après enregistrement. Si vous augmentez la longueur d'un Pattern après enregistrement, il y aura du silence pour les mesures supplémentaires ajoutées tant qu'aucune nouvelle donnée n'y est enregistrée. Si vous raccourcissez la longueur d'un Pattern après enregistrement, il jouera jusqu'à sa nouvelle fin puis se mettra en boucle. Changer la longueur d'un Pattern ne change aucune des données tant que vous ne l'avez pas sauvegardé. Si vous sauvegardez un Pattern raccourci, les données non jouées seront effacées.

▶ Pour régler la longueur du Pattern depuis le menu d'édition de Pattern

1. Sélectionnez le mode d'**édition de Pattern**.
2. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran Pattern Length.

```
PATTERN  LENGTH
Length: 32 bars
```

3. Amenez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur en utilisant une des touches Cursor, puis réglez la **longueur** (Length) du Pattern avec la commande d'entrée de donnée.

▶ Pour régler la longueur du Pattern depuis l'écran Pattern principal

1. **Sélectionnez le Pattern** en mode Pattern.
2. Amenez le curseur sur le paramètre de **longueur** (Ln) avec les touches Cursor.

```
T01 STOP  Ln: 02  Bar: 01 . 1
0000  Start of IT
```

3. Réglez la **longueur** du Pattern avec la commande d'entrée de donnée.

Réglage de la mesure

Le XL-7 vous permet d'obtenir virtuellement toute mesure imaginable. Le numérateur (indiquant le nombre de temps dans la mesure) peut être réglé de 1 à 99. Le dénominateur (indiquant la valeur rythmique de chaque temps) peut être réglé sur 1, 2, 4, 8, 16, 32 ou 64.

La mesure peut être changée à tout moment avant ou après enregistrement. Le réglage de mesure affecte l'affichage mesure :temps, la longueur de Pattern, les accents du métronome et l'affichage de l'enregistrement Grid.

Pour plus d'informations sur les mesures, voir page 50.

▶ Pour régler la mesure :

1. **Sélectionnez le Pattern** dans lequel vous désirez enregistrer.
2. Pressez le bouton **Pattern Edit**. L'écran de menu d'édition de Pattern affiche la page de menu dernièrement sélectionnée depuis la mise sous tension du XL-7.
3. Accédez à l'écran **Meter** (mesure) à l'aide de la commande d'entrée de donnée. Le réglage Meter affichera probablement la valeur 04/4 par défaut.

```
METER    METRONOME    VALUE
04 / 4    off           1/8
```

4. Pressez le bouton Cursor droit pour amener le curseur sous la zone numérateur.
5. Réglez la **valeur du numérateur de mesure** avec la commande d'entrée de donnée.
6. Pressez à nouveau le bouton Cursor droit pour amener le curseur sous le dénominateur.

7. Réglez la **valeur du dénominateur de mesure** avec la commande d'entrée de donnée.
8. Pressez à nouveau le bouton **Pattern Edit** pour quitter le mode d'édition de Pattern.

Métronome

Le métronome fonctionne quand vous enregistrez ou reproduisez des Patterns et des morceaux (Songs). Il peut être réglé pour marquer une grande variété de mesures différentes. Le métronome produit un clic accentué sur le premier temps de chaque mesure et un clic plus doux sur les autres temps. Les options de battement suivantes sont disponibles :

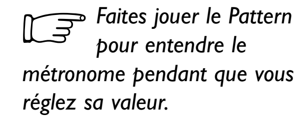
Les plus hautes cadences de métronome sont utiles quand vous enregistrez une partie rapide car vous pouvez ralentir le tempo et toujours entendre où vous en êtes dans le Pattern.

Symbole		Symbole	
1/1	Rondes	1/2d	Blanches pointées
1/2	Blanches	1/4d	Noires pointées
1/4	Noires	1/8d	Croches pointées
1/8	Croches	1/4t	Noires de triolet
1/16	Doubles-croches	1/8t	Croches de triolet
1/32	Triples-croches	1/16t	Doubles-croches de triolet
		denom	utilise la valeur du dénominateur comme réglage de mesure

Le réglage on/off du métronome n'est PAS sauvegardé avec le Pattern.

▶ Pour régler le métronome :

1. Pressez le bouton **Pattern Edit**. L'écran du menu d'édition de Pattern affiche la dernière page de menu affichée depuis la mise sous tension du XL-7.
2. Accédez à l'écran **Métronome** à l'aide de la commande d'entrée de donnée.



Faites jouer le Pattern pour entendre le métronome pendant que vous réglez sa valeur.

```
METER     METRONOME     VALUE
04 / 4    off             1/8
```

3. Déplacez le curseur sous le paramètre **Métronome** et activez-le (on) avec la commande d'entrée de donnée. Pressez Play pour écouter le métronome.
4. Déplacez le curseur sous le paramètre **Value** et réglez ici la valeur de battement du métronome avec la commande d'entrée de donnée.

Quantize (Quantification)

L'instant de jeu des notes peut être changé après qu'un Pattern ait été enregistré. La quantification déplace le déclenchement de toutes les notes pour le replacer sur les intervalles de temps spécifiés.

▶ Pour corriger (quantifier) un Pattern :

1. **Sélectionnez le Pattern**.
2. Avec les boutons Track Enable/Mute, sélectionnez la (les) **piste(s)** ou " Track(s) " que vous désirez quantifier.
3. Pressez le bouton **Pattern Edit**.
4. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Quantize** représenté ci-dessous.

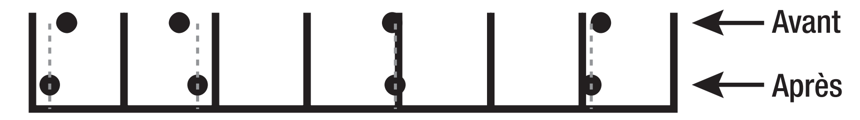
```
QUANTIZE    Resolution: 16
Amount:  75%    Swing: 50%
```

5. Réglez les **paramètres de quantification** selon vos désirs. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur un des paramètres éditables.
6. Pressez **Enter** pour quantifier ou imposer une cadence Swing. Pressez n'importe quel autre bouton pour annuler la procédure.

Paramètres de quantification

Résolution- Détermine la valeur de note sur laquelle les notes seront "recalées". Si vous sélectionnez la double-croche, la quantification déplacera les notes sur les emplacements rythmiques correspondant aux doubles-croches de la mesure.

Amount - Détermine avec quelle intensité ou rigueur est appliquée la quantification. Avec un réglage de 100%, les événements sont exactement replacés sur les emplacements spécifiés. Avec un réglage de 50%, les événements font 50% du déplacement vers l'emplacement idéal spécifié.



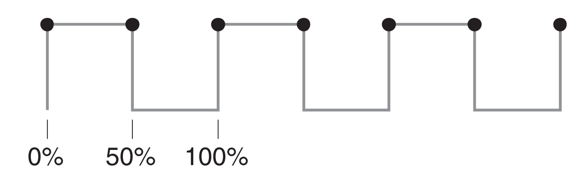
Quantification (Correction) Résolution : 8
Intensité (Amount) : 50%

Avec un paramètre Amount à 50%, les notes deviennent 50% plus proches de la valeur de quantification demandée.

Swing- Le Swing impose une cadence rythmique en déplaçant les intervalles normalement égaux composant une mesure. Par défaut, quand le Swing est réglé à 50% (aucun Swing), chaque noire se divise en deux croches occupant chacune 50% de la durée de la noire.

50% Swing

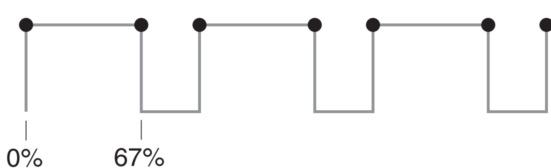
Les croches sont jouées à intervalles réguliers



Si le Swing est réglé à 67%, la première croche tombe sur le temps, mais la seconde est retardée et ne se déclenche qu'une fois 67% de la durée du temps écoulée.

67% Swing

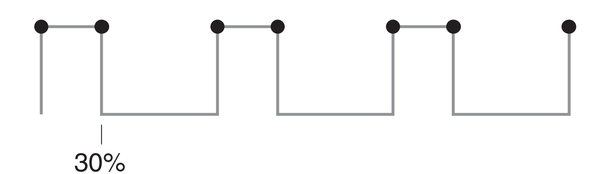
Chaque croche paire joue en retard



Les valeurs inférieures à 50% donnent un ″ swing inversé ″ dans lequel la seconde croche du temps est jouée en avance. C'est inhabituel, mais cela peut correspondre à votre style de musique.

30% Swing

Chaque croche paire joue en avance



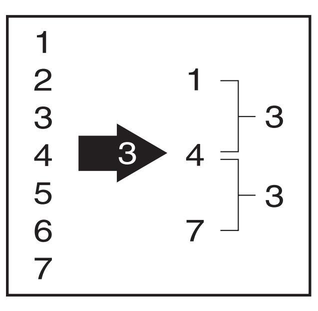
A propos du Swing

Le Swing peut aider à donner une touche plus humaine à une série de Patterns répétitifs. Par exemple, si vous répétez quatre fois le même Pattern, essayez de choisir un facteur Swing de 54% par exemple pour le troisième Pattern. Cela donnera une suite de Patterns plus intéressante du point de vue psycho-acoustique qu'une lancinante répétition d'un même Pattern.

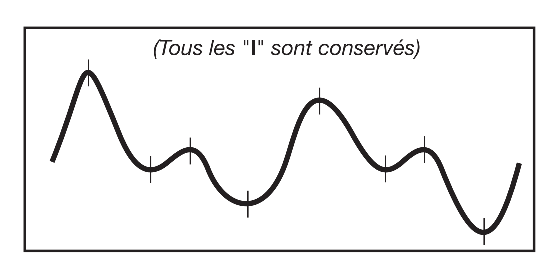
67% est considéré comme le facteur de Swing jazz par excellence (le fameux ″ jeu ternaire ″), par lequel la première croche occupe les deux tiers de la noire et la seconde croche le dernier tiers. En résumé, la seconde croche se comporte comme la dernière croche d'un triolet. Si cela sonne trop ″ parfaitement ″, essayez à la place un facteur Swing de 64%. Les résultats seront similaires, mais la sensation sera légèrement différente.

Thin Events (réduction des données)

La réduction de données est habituellement employée pour réduire la quantité de données de commande excessives et ainsi réduire l'espace mémoire occupé par les Patterns. Ce filtre réduit le nombre d'événements enregistrés de façon musicale. Les événements peuvent être réduits selon des paliers allant de 1 à 128. Ce réglage représente la plus petite variation de commande qui restera enregistrée. Par exemple, si ce réglage est à 3 quand vous désirez réduire un mouvement de contrôleur qui envoie successivement les valeurs de commande 1-2-3-4-5-6-7, l'enregistrement ne conservera que des variations d'au moins 3 unités, dans ce cas 1-4-7. Le filtre conserve toujours les valeurs correspondant à un changement de direction de la commande.



Le réglage représente le plus petit changement qui sera conservé.



Les changements de direction sont toujours conservés.

Si trop de données sont enregistrées dans le Pattern, le séquenceur peut ralentir ou se bloquer. Utilisez la fonction "Thin Events " pour réduire les données excédentaires du Pattern.

Les types d'événements suivants peuvent être réduits :

- Tempo
- Aftertouch (pression) polyphonique
- Aftertouch (pression) par canal
- Molette de Pitch bend (Touchstrip)
- Toute commande à variation continue (1-95)

▶ Pour réduire les événements d'un Pattern :

1. **Sélectionnez le Pattern** que vous désirez éditer.
2. Avec les boutons Track Enable, sélectionnez la(les) **piste(s)** ou "track(s)" dont vous désirez réduire les données.
3. Pressez le bouton **Pattern Edit**.
4. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Thin Events** ci-dessous.

```
THIN EVENTS
chan aftertouch  Amt: 40
```

5. Sélectionnez le **type d'événement** dont vous désirez réduire les données, puis réglez les paliers (**Amount**) de réduction. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur un des paramètres éditables.
6. Pressez **Enter** pour réduire les données. Pressez n'importe quel autre bouton pour annuler la procédure.

Erase Events (Effacement d'événements)

Des types d'événements spécifiques peuvent être totalement effacés d'un Pattern.

Les types d'événements suivants peuvent être effacés :

- Notes
- Changements de programme
- Données de système exclusif
- Mesure
- Tempo
- Aftertouch (pression) polyphonique
- Aftertouch (pression) par canal
- Commandes de pédales commutateurs
- Molette de Pitch bend (Touchstrip)
- N'importe quelle commande à variation continue (1-95)

▶ Pour effacer des événements d'un Pattern :

1. Sélectionnez le **Pattern** que vous désirez éditer.
2. Avec les boutons Track Enable, sélectionnez la(les) **piste(s)** ou " track(s) " dont vous désirez effacer des données.
3. Pressez le bouton **Pattern Edit**.
4. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Erase Events** ci-dessous.

```
ERASE EVENTS
program change
```

5. Sélectionnez le **type d'événement** que vous désirez effacer. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur la ligne inférieure de l'afficheur.
6. Pressez **Enter** pour effacer les données. Pressez n'importe quel autre bouton pour **annuler** la procédure.

Transpose (Transposition)

Toutes les notes d'un Pattern peuvent être transposées vers le haut ou le bas de -127 à +127 demi-tons. Par exemple, avec un réglage de +7, toutes les notes du Pattern seront augmentées d'une quinte juste.

Attention : si le résultat de votre transposition décale des notes hors de la plage permise allant de 0 à 127, ces notes seront effacées du Pattern.

▶ Pour transposer un pattern :

1. Sélectionnez le Pattern que vous désirez éditer.
2. Avec les boutons Track Enable, sélectionnez la(les) piste(s) ou " track(s) " à transposer
3. Pressez le bouton Pattern Edit.

4. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran Transpose ci-dessous.

```
TRANSPOSE
+7  semitones
```

5. Sélectionnez la **valeur de transposition** voulue. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur la ligne inférieure de l'afficheur.
6. Pressez **Enter** pour transposer le Pattern. Pressez n'importe quel autre bouton pour **annuler** la procédure.

Scale/Offset Velocity (Mise à l'échelle/ décalage de dynamique)

Ce filtre vous permet de mettre à l'échelle (appliquer un pourcentage à) ou décaler (ajouter une valeur à) la valeur dynamique des notes d'un Pattern.

Scale (mise à l'échelle)- Multiplie toutes les dynamiques (vélocités) de déclenchement des notes par un pourcentage allant de 0 à 125%. Une échelle de 100% laisse les valeurs dynamiques inchangées. Un pourcentage de 50% réduit de moitié toutes les valeurs de dynamique.

Offset (décalage)- Ajoute ou soustrait une valeur fixe de dynamique (-127 à +127) à chaque événement de déclenchement de note du Pattern.

▶ Pour mettre à l'échelle ou décaler la dynamique :

1. **Sélectionnez le Pattern** que vous désirez éditer.
2. Pressez le bouton **Pattern Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Scale/Offset Velocity** ci-dessous.

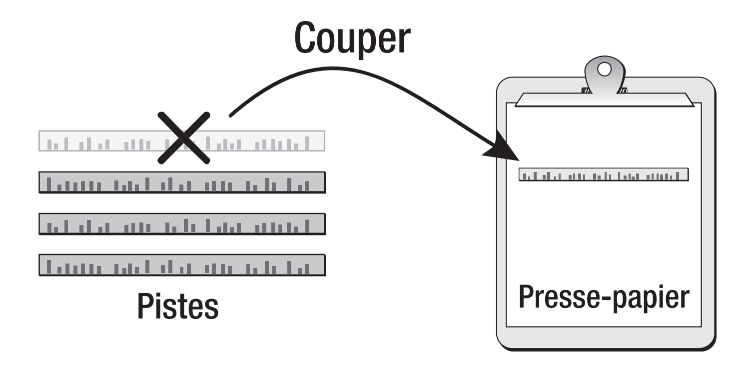
```
SCALE/OFFSET VELOCITY
Scale:  87%   Offset:  +0
```

4. Sélectionnez la **valeur de mise à l'échelle ou de décalage de la dynamique**. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur la ligne inférieure de l'afficheur.
6. Pressez **Enter** pour changer la dynamique du Pattern. Pressez n'importe quel autre bouton pour **annuler** la procédure.

Cut Track to Clipboard
(Couper une piste et la transférer dans le presse-papier)

Couper une piste peut aussi être une façon de l'effacer.

Une piste peut être coupée et conservée dans un ″ presse-papier ″ numérique pour pouvoir être collée dans une autre piste ou un autre Pattern. Cette fonction ″ coupe ″ (retire) une piste du Pattern et la transfère dans le presse-papier, où elle sera conservée jusqu'à ce qu'elle soit remplacée suite à une autre procédure de type ″ couper/copier ″ ou suite à la mise hors tension du XL-7.



▶ **Pour couper une piste :**

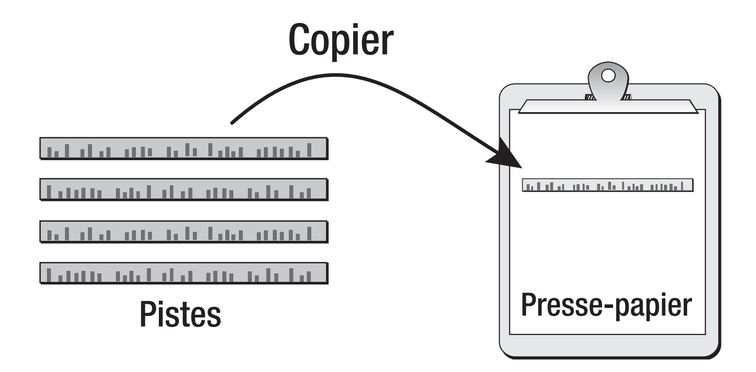
1. **Sélectionnez le Pattern** que vous désirez éditer.
2. Pressez le bouton **Pattern Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Cut Track to Clipboard** ci-dessous.

```
CUT TRACK TO CLIPBOARD
Track: 1
```

4. **Sélectionnez la piste** (Track) à couper. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur la ligne inférieure de l'afficheur.
5. Pressez **Enter** pour couper la piste. Pressez n'importe quel autre bouton pour **annuler** la procédure.

Copy Track to Clipboard
(Copier une piste dans le presse-papier)

Une piste peut être copiée dans un ″ presse-papier ″ numérique pour pouvoir être collée dans une autre piste ou un autre Pattern. Cette fonction fait une copie numérique d'une piste du Pattern et la transfère dans le presse-papier, où elle sera conservée jusqu'à ce qu'elle soit remplacée suite à une autre procédure de type ″ couper/copier ″ ou suite à la mise hors tension du XL-7.



▶ Pour copier une piste :

1. **Sélectionnez le Pattern** que vous désirez éditer.
2. Pressez le bouton **Pattern Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Copy Track to Clipboard** ci-dessous.

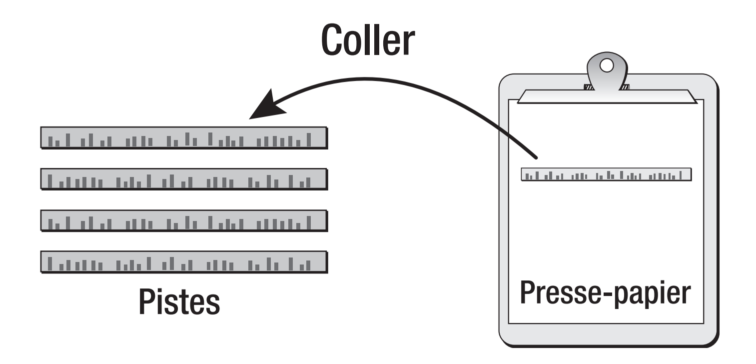
```
COPY TRACK TO CLIPBOARD
Track: 1
```

4. **Sélectionnez la piste** (Track) à copier. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur la ligne inférieure de l'afficheur.
5. Pressez **Enter** pour copier la piste. Pressez n'importe quel autre bouton pour **annuler** la procédure.

Paste Clipboard to Track

(Coller le presse-papier dans une piste)

Une fois copiée dans le " presse-papier ", une piste peut être collée dans une autre piste ou un autre Pattern.



▶ Pour coller le presse-papier dans une piste :

1. **Sélectionnez le Pattern** que vous désirez éditer.
2. Pressez le bouton **Pattern Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Paste Clipboard to Track** ci-dessous.

```
PASTE CLIPBOARD TO TRACK
Track: 1
```

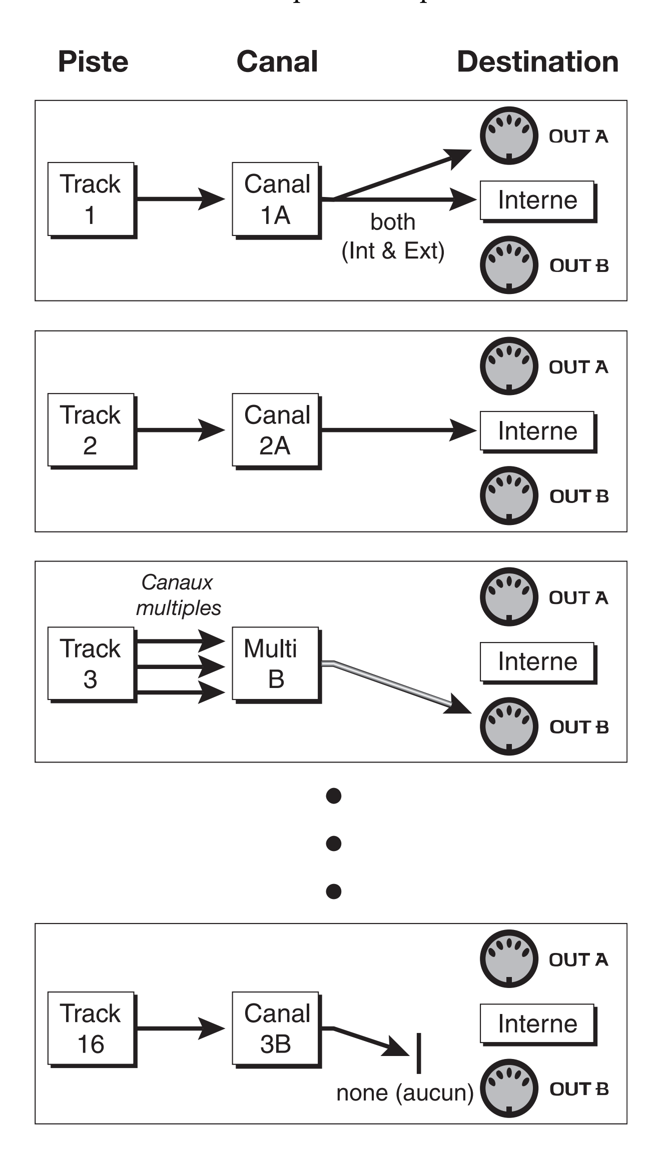
4. **Sélectionnez la piste** (Track) où doit être copié le presse-papier. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur la ligne inférieure de l'afficheur.
5. Pressez **Enter** pour coller le presse-papier dans la piste. Pressez n'importe quel autre bouton pour **annuler** la procédure.

Channel Assign (Assignation de canal)

Cet écran important assigne chaque piste à un canal principal (01A-16B). Cela re-dirige les données de la piste vers le canal que vous choisissez ici. Le mode par défaut de fonctionnement du XL-7 est d'avoir ses pistes assignées au canal MIDI de même numéro. Cette convention facilite l'organisation et fonctionne très bien pour la plupart des enregistrements.

Comme les pistes peuvent toutefois être enregistrées avec plusieurs canaux MIDI, les options ″ Multi A ″ et ″ Multi B ″ sont disponibles dans la zone de sélection de canal. Les options Multi ne re-dirigent pas les données MIDI vers de nouveaux canaux et vous permettent ainsi de reproduire jusqu'à 16 canaux MIDI par piste.

Chaque piste peut également être dirigée vers : les canaux MIDI internes, les sorties MIDI, les deux (Both), ou nulle part (None). Les canaux 01A-16A et l'option Multi A sont dirigés vers la sortie MIDI A et les canaux 01B-16B et l'option Multi B sont dirigés vers la sortie MIDI B, si ″ ext ″ ou ″ both ″ est sélectionné comme destination pour cette piste.



▶ Pour assigner les pistes à des canaux MIDI :

1. **Sélectionnez le Pattern** que vous désirez éditer.
2. Pressez le bouton **Pattern Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran de **sélection des changements de piste** ci-dessous.

```
T01 CHANNEL ASSIGN
Channel: 01A:      Dest:both
```

4. **Sélectionnez la(les) piste(s) désirée(s)**.
5. Sélectionnez le **canal** (Channel) désiré pour la piste.
6. Sélectionnez la **destination** (Dest) désirée pour la piste.
7. Pressez à nouveau le bouton **Pattern Edit** pour quitter ce module.

Enregistrement d'une piste à plusieurs canaux

Chacune des 16 pistes du XL-7 peut contenir des données MIDI sur plusieurs canaux. Comme les pistes peuvent être dirigées vers l'intérieur ou l'extérieur par l'une des deux sorties MIDI, le séquenceur du XL-7 peut réellement piloter jusqu'à 64 canaux MIDI indépendants (32 internes, 16 par la sortie MIDI A, 16 par la sortie MIDI B). Une fois qu'une piste est activée pour l'enregistrement de canaux multiples, vous pouvez l'utiliser pour enregistrer à l'aide des pads de la façade ou d'une source MIDI externe.

▶ Pour configurer une piste en vue d'enregistrement sur plusieurs canaux

1. **Sélectionnez le Pattern** à enregistrer.

Configuration de reproduction (les étapes 2-7 préparent la piste à la reproduction de plusieurs canaux)

2. Pressez le bouton **Pattern Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran de **sélection des changements de piste**.

```
T01 CHANNEL ASSIGN
Channel: 01A:      Dest:both
```

4. **Sélectionnez la piste désirée**.
5. Réglez la piste sur **Multi A** ou **Multi B**.
6. Sélectionnez la **destination** (Dest) désirée pour la piste (interne, externe ou les deux (Both)).
7. Pressez à nouveau le bouton **Pattern Edit** pour quitter le module.

Poursuivez l'enregistrement d'une piste à plusieurs canaux avec les pads de la façade ...

8. Pressez le bouton **Controllers** et assurez-vous que " Keyboard/Knob Channel " est réglé sur " Basic ". Cette fonction change automatiquement le canal des pads pour celui affiché en écran de visualisation de Preset (Preset View).
9. Assurez-vous que la piste à plusieurs canaux que vous avez configurée (étape 4 ci-dessus) est sélectionnée.
10. Réglez la longueur du Pattern.

Préparation à l'enregistrement

11. Pressez le bouton **Preset View**.
12. **Sélectionnez un Preset** pour le canal 01A.
13. Pressez **Record**, puis **Play**. Commencez à jouer !

Enregistrement du canal 2

14. Sélectionnez le canal 02A.
15. Sélectionnez un Preset pour le canal 02A.
16. Pressez Record, puis Play. Commencez à jouer !
17. Continuer ainsi à enregistrer les canaux.

Assignation de canal auxiliaire

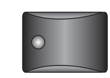
A chaque piste peut également être assigné un canal auxiliaire indépendant. Cette assignation agit exactement comme l'assignation de canal principal, page 63. Dans certaines situations, il peut être utile de transmettre sur deux canaux MIDI ou sur les deux prises de sortie MIDI. Les changements de programme ne sont PAS transmis sur le canal auxiliaire.

Mode Song

Le mode Song se sélectionne en pressant le bouton mode Song situé sous l'afficheur à cristaux liquides. L'écran ci-dessous s'affiche en mode Song. Voir " Morceaux (Songs) " en page 36.

♩:150 M: 04 / 4 Bar: 001 . 1
000⁰ Start of IT

Lecture de morceau



Presser Play en mode Song fait se reproduire le morceau sélectionné.



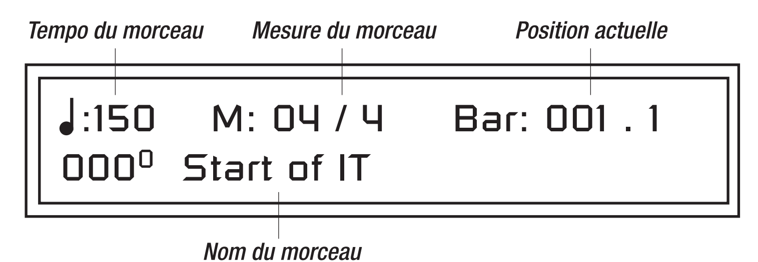
Presser le bouton Stop interrompt immédiatement le morceau. Presser à nouveau Stop ramène le morceau à son début (retour à 0).

Enregistrement de morceau pas à pas (Step)

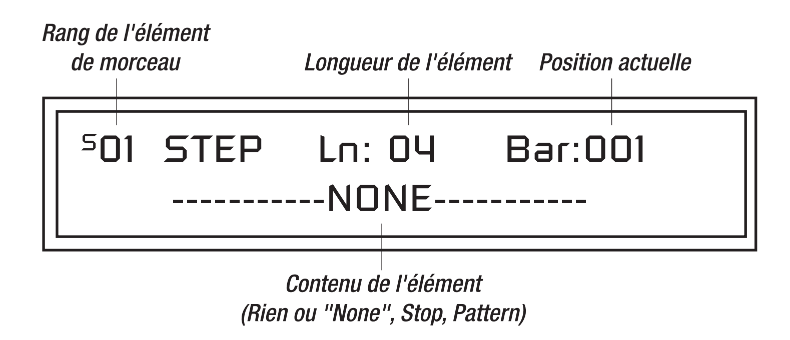
Comme décrit en page 36, les morceaux peuvent être enregistrés de deux façons. L'enregistrement pas à pas entraîne l'enchaînement de Patterns entre eux pour former des arrangements plus complexes.

▶ Pour enregistrer pas à pas un morceau :

1. Pressez le bouton de mode **Song**. L'écran ci-dessous apparaît.



2. Avec la commande d'entrée de donnée, **sélectionnez un morceau vierge** pour commencer l'enregistrement.
3. Pressez deux fois le bouton **Record** pour sélectionner le mode d'enregistrement pas à pas (Step). La DEL d'enregistrement Step s'allume et l'écran ci-dessous apparaît.



4. Le curseur est sur la ligne inférieure de l’afficheur. Tournez la commande d’entrée de donnée pour **sélectionner un Pattern** pour le premier pas (Step) du morceau.

```
S01 STEP   Ln: 04    Bar:001
000O Ambideep
```

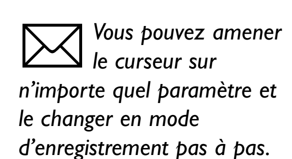
__Astuce__ : vous pouvez écouter les Patterns en enregistrement pas à pas de morceau en pressant le bouton Play. Pressez Play à nouveau pour stopper l’écoute.

5. Pressez **Enter** pour choisir le Pattern et passer automatiquement au pas suivant. Notez que la zone indiquant la position actuelle (mesure ou barre) indique maintenant le numéro de la mesure suivant le premier Pattern (nombre de mesures du premier Pattern + 1).
6. Sélectionnez **un autre Pattern** pour le pas numéro 2 du morceau. Pressez le bouton Play pour écouter le Pattern avant de presser Enter.

```
S02 STEP   Ln: 99    Bar:009
001O Amsterdam
```

7. Pressez **Enter** lorsque vous avez fait votre sélection et vous passez alors automatiquement au pas suivant.
8. **Continuez d’ajouter des Patterns**. Lorsque le morceau est terminé, tournez la **commande d’entrée de donnée** dans le sens inverse des aiguilles d’une montre et sélectionnez la commande **Stop**. Si vous n’insérez pas de commande Stop, le dernier Pattern continuera simplement à jouer indéfiniment lors de la reproduction du morceau.

Changement de la longueur des Patterns



Vous pouvez amener le curseur sur n’importe quel paramètre et le changer en mode d’enregistrement pas à pas.

9. En mode d’enregistrement pas à pas, vous pouvez amener le curseur sur le paramètre de longueur (Ln) et changer la longueur de ce Pattern pour ce pas. Allonger un Pattern entraînera sa mise en boucle. Raccourcir un Pattern, raccourcira sa reproduction à la longueur sélectionnée.

Suppression d’un Pattern

10. Presser le bouton **Erase** (situé sous les contrôleurs) efface le pas du morceau actuellement sélectionné.

Insertion d’un Pattern

11. Vous pouvez insérer un Pattern dans toute mesure du morceau. Sélectionnez le point d’insertion en amenant le curseur sous le **numéro de pas ou le numéro de mesure** (barre).
12. Sélectionnez le Pattern à insérer, puis pressez le bouton **Repeat** (situé sous les contrôleurs) puis pressez **Enter**. Le nouveau Pattern sera inséré à la mesure sélectionnée et repoussera le pas suivant du nombre de mesures occupées par le Pattern inséré.

Insertion d'informations de neutralisation de piste

13. Vous pouvez régler les neutralisations (Mute) de piste pour chaque pas du morceau en les sélectionnant simplement. Les neutralisations de piste sont sélectionnées au début de chaque pas de morceau.

Il est peut-être temps de sauvegarder ?

14. Les changements ne sont pas permanents tant que vous n'avez pas **sauvegardé** le morceau. Pressez **Save/Copy**, accédez à l'écran de sauvegarde de morceau Save Song, sélectionnez un emplacement et pressez **Enter**.

Les paramètres suivants sont conjointement sauvegardés avec le morceau. Réglez ces paramètres, puis sauvegardez à nouveau le morceau si vous le désirez. L'option " Event Source " du menu d'édition de morceau (page 71) détermine si ce sont les événements de morceau ou de Pattern qui seront utilisés dans le morceau.

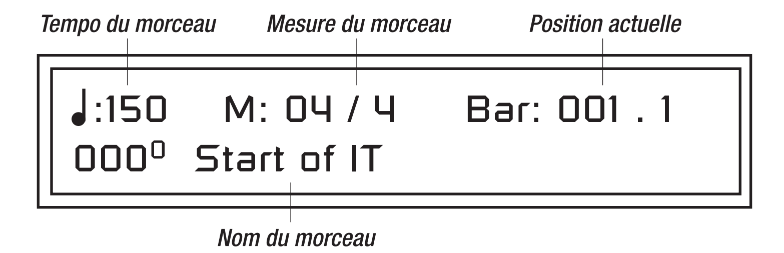
- Tempo initial
- Volume des canaux 01A-16A
- Panoramique pour les canaux 01A-16A
- Configuration de sortie de mixage pour les canaux 01A-16A
- Statut Arp (Off, On, Preset, Master) pour les canaux 01A-16A
- Configuration d'effet Master
- Event Source (source des événements)

Enregistrement de morceau en temps réel

L'enregistrement de morceau en temps réel (Realtime) se fait sur une seule piste qui peut contenir plusieurs canaux : données de note, changements de programme et commandes (mais pas de système exclusif). Les données en temps réel conserveront l'information du canal sur lequel elles ont été enregistrées, aussi pouvez-vous faire cohabiter des informations de note et de commande de plusieurs canaux. Les informations reçues par le MIDI sur plusieurs canaux sont également enregistrées.

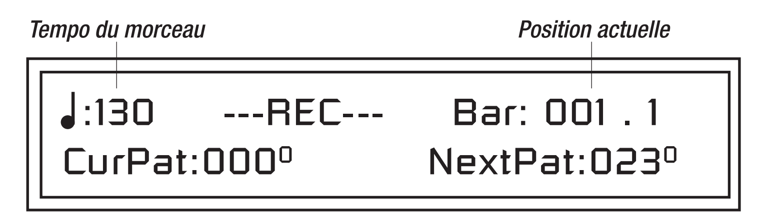
▶ Pour enregistrer un morceau en mode Realtime (temps réel) :

1. Pressez le bouton de mode **Song**. L'écran ci-dessous apparaît.



2. Avec la commande d'entrée de donnée, sélectionnez un **morceau vierge** pour commencer l'enregistrement.

3. Pressez une fois le bouton **Record** pour sélectionner le mode d'enregistrement. en temps réel (Realtime). La DEL d'enregistrement Realtime s'éclaire et l'écran ci-dessous apparaît. Si vous avez déjà enregistré pas à pas des Patterns, leur numéro apparaîtra en ligne inférieure de l'afficheur.

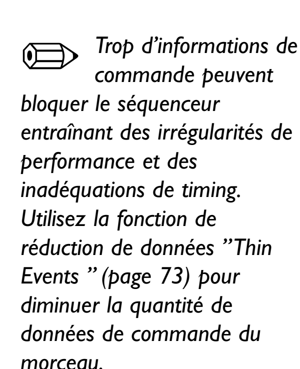


4. Pressez le bouton **Play** pour lancer l'enregistrement en temps réel. Comme en mode d'enregistrement de Pattern, le bouton Record peut être pressé à tout moment pour désactiver l'enregistrement. De façon similaire, le bouton Play peut être pressé durant l'enregistrement pour passer en pause d'enregistrement.

Pour effacer des notes spécifiques

5. Pressez le bouton **Erase** en mode d'enregistrement en temps réel et **tenez enfoncée la touche de clavier** correspondant à la note à effacer. La note sera effacée lorsqu'elle se présentera lors de la reproduction du Pattern.

▶ Pour superposer l'enregistrement de données de commande en temps réel par-dessus les Patterns



Trop d'informations de commande peuvent bloquer le séquenceur entraînant des irrégularités de performance et des inadéquations de timing. Utilisez la fonction de réduction de données "Thin Events " (page 73) pour diminuer la quantité de données de commande du morceau.

Cela peut être la façon la plus commune d'utiliser le mode d'enregistrement de morceau en temps réel. Après avoir constitué votre morceau à l'aide de l'enregistrement pas à pas, vous pouvez faire le mixage et affiner votre morceau en enregistrant des commandes continues par-dessus. Vous pouvez également vouloir ajouter des lignes musicales par-dessus vos Patterns.

1. Commencer par enregistrer et sauvegarder votre morceau en suivant les instructions de la page 66.

Mixage du Volume

2. Pressez **Song Edit** et accédez à la page **Event Source**.
3. Amenez le curseur sur la ligne inférieure et sélectionnez " volume :song events only " (volume : événements de morceau seulement).
4. Pressez à nouveau **Song Edit** pour quitter ce menu.
5. Sélectionnez le mode de commande de **volume** en pressant répétitivement le bouton de sélection de fonction des contrôleurs (page 25).
6. Sélectionnez le mode **Mix View** si vous désirez visualiser les réglages de volume.
7. Pressez deux fois le bouton **Stop** pour vous assurer que le morceau commencera dès son début.
8. Pressez le bouton **Record** en mode Song pour être prêt à l'enregistrement. La DEL du bouton Play clignotera.

Utilisez la fonction d'effacement d'événement " Erase Event " (page 74) pour effacer des données de commande du morceau.

9. Pressez le bouton **Play** pour commencer l'enregistrement ; Les contrôleurs piloteront alors le volume des 16 pistes.
10. Pressez **Stop** quand vous avez fini d'enregistrer.

Panoramique en temps réel

11. Sélectionnez le mode **Pan** en pressant le bouton de sélection de fonction des contrôleurs.
12. Sélectionnez le mode **Mix View** en pressant le bouton Mix (s'il n'est pas déjà sélectionné).
13. Tournez la commande d'entrée de donnée dans le sens des aiguilles d'une montre pour sélectionner la visualisation du **panoramique de chaque canal**.
14. Pressez deux fois le bouton **Stop** pour vous assurer que le morceau reprendra à son début.
15. Pressez le bouton **Record** en mode Song pour préparer l'enregistrement. La DEL du bouton Play clignotera.
16. Pressez le bouton **Play** pour lancer l'enregistrement. Les contrôleurs piloteront alors la position panoramique des 16 pistes.
17. Pressez **Stop** quand vous avez fini l'enregistrement.

Enregistrement d'édition rapide (Quick Edit)

Les contrôleurs en mode Quick Edit s'enregistreront toujours sur le canal de base (*le canal actuellement affiché en écran Preset View*).

18. Sélectionnez le mode **Quick Edit** en pressant le bouton de sélection de fonction des contrôleurs.
19. Sélectionnez le canal avec le Preset que vous désirez éditer rapidement.
20. Entraînez-vous à vos mouvements de contrôleurs avant d'enregistrer en faisant reproduire le morceau et en vous familiarisant avec les contrôleurs.
21. Quand vous êtes prêt à enregistrer, pressez **Record** puis **Play** et faîtes les mouvements de contrôleurs nécessaires.

▶ Effacement des données de commande

1. La fonction **Erase Events** (page 74) peut être utilisée pour effacer des données de commande.
2. Trouvez dans le menu Controllers le numéro de la commande en temps réel correspondant au contrôleur que vous désirez effacer (*le volume a toujours le numéro 7 et le panoramique le numéro 10. Le numéro des commandes associées aux 16 contrôleurs peut varier*).
3. Pressez le bouton **Song Edit**.
4. Accédez à l'écran **Erase Events** et amenez le curseur en ligne inférieure de l'afficheur.
5. Sélectionnez le numéro de la commande en temps réel identifié à l'étape 2.
6. Pressez **Enter** pour effacer les données de commande.

Menu d'édition de morceau (Song Edit)

Le menu d'édition de morceau vous permet de nommer et éditer les morceaux ainsi que de déterminer quelles données de commande seront employées lors de la reproduction du morceau (Song).

Un morceau fait par le XL-7 est une séquence d'une piste pouvant avoir n'importe quelle longueur. Des événements de déclenchement de Pattern seront enregistrés dans le morceau pour que les Patterns voulus soient reproduits aux mesures ainsi désignées (un seul Pattern joue à la fois). Les informations de type note on/off, commande et changement de programme peuvent aussi être directement enregistrées dans le morceau.

Song Name (Nom du morceau)

Les morceaux peuvent être dotés d'un nom de 16 caractères au maximum. Placez le curseur sous le caractère voulu et changez-le avec la commande d'entrée de donnée.

```
SONG NAME
Blue Beats
```

Event Source (Source des événements)

Cette fonction détermine comment certaines commandes programmées dans le Pattern seront employées par le morceau (Song).

Cette fonction est un filtre s'appliquant à la reproduction. Les données de morceau en temps réel seront enregistrées quels que soient les réglages de la fonction Event Source, mais il peut être perturbant de ne pas entendre ce que vous venez d'enregistrer. Par conséquent, il est préférable de contrôler le réglage Event Source avant d'enregistrer des données de morceau en temps réel.

- Tempo
- Preset (changement de programme)
- Volume
- Panoramique
- Mixage
- Arp (Arpégiateur)
- Effets (FX)

Pour chacun des types de commande ci-dessus, vous pouvez choisir une des options suivantes :

- **Song Events Only** – Les événements de morceau (Song) sont employés, ceux de Pattern sont ignorés.
- **1st Pattern Only** – Les événements du 1er Pattern sont employés, ceux de morceau (Song) sont ignorés.
- **All Patterns** – Les événements programmés dans chaque Pattern sont employés.

▶ Pour choisir la source des événements (Event Source) d'un morceau (Song) :

1. **Sélectionnez le morceau à éditer**.
2. Pressez le bouton **Song Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Event Source** ci-après.

```
EVENT SOURCE
tempo:      song events only
```

4. Sélectionnez : **Song Events Only, First Pattern Only, ou All Patterns** pour chacun des types d'événement.

Réglage de la mesure

Le XL-7 vous permet d'obtenir virtuellement toute mesure imaginable. Le numérateur (indiquant le nombre de temps dans la mesure) peut être réglé de 1 à 99. Le dénominateur (indiquant la valeur rythmique de chaque temps) peut être réglé sur 1, 2, 4, 8, 16, 32 ou 64.

La mesure peut être changée à tout moment avant ou après enregistrement. Le réglage de mesure affecte l'affichage mesure :temps, la longueur de Pattern, les accents du métronome et l'affichage de l'enregistrement Grid.

Pour plus d'informations sur les mesures, voir page 150.

▶ Pour régler la mesure :

1. **Sélectionnez le morceau** dans lequel vous désirez enregistrer.
2. Pressez le bouton **Song Edit**. L'écran de menu d'édition de morceau affiche la page de menu dernièrement sélectionnée depuis la mise sous tension du XL-7.
3. Accédez à l'écran **Meter** (mesure) à l'aide de la commande d'entrée de donnée. Le réglage Meter affichera probablement la valeur 04/4 par défaut.

```
METER     METRONOME    VALUE
04 / 4     off            1/8
```

4. Pressez le bouton Cursor droit pour amener le curseur sous la zone numérateur.
5. Réglez la **valeur du numérateur de mesure** avec la commande d'entrée de donnée.
6. Pressez à nouveau le bouton Cursor droit pour amener le curseur sous le dénominateur.
7. Réglez la **valeur du dénominateur de mesure** avec la commande d'entrée de donnée.
8. Pressez à nouveau le bouton **Song Edit** pour quitter le mode d'édition de morceau.

Quantize (Quantification)

L'instant de jeu des notes peut être changé après qu'un morceau ait été enregistré. La quantification déplace le déclenchement de toutes les notes pour le replacer sur les intervalles de temps spécifiés. *Voir Quantize (Quantification) en page 55 pour plus d'informations sur cette correction automatique.*

Note : Ce filtre corrige les données de note programmées par le mode d'enregistrement de morceau en temps réel (Realtime). Il n'affecte PAS les notes présentes dans les Patterns.

▶ Pour corriger (quantifier) les notes d'un morceau :

1. Sélectionnez le **morceau** (Song).
2. Pressez le bouton **Song Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran Quantize représenté ci-dessous.

```
QUANTIZE    Resolution: 16
Amount:  75%    Swing: 50%
```

4. Réglez les **paramètres de quantification** selon vos désirs. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur un des paramètres éditables.
5. Pressez **Enter** pour quantifier ou imposer une cadence **Swing**. Pressez n'importe quel autre bouton pour **annuler** la procédure.

Thin Events (réduction des données)

La réduction de données est habituellement employée pour réduire la quantité de données de commande excessives et ainsi réduire l'espace mémoire occupé et la charge de travail occasionnée au processeur. Ce filtre réduit le nombre d'événements enregistrés de façon musicale. Les événements peuvent être réduits selon des paliers allant de 1 à 128. Le réglage représente la plus petite variation de commande qui restera enregistrée. Voir page 57 pour plus d'informations. Le filtre conserve toujours les valeurs correspondant à un changement de direction de la commande.

Note : Ce filtre corrige les données de commande programmées par le mode d'enregistrement de morceau en temps réel (Realtime). Il n'affecte PAS les données présentes dans les Patterns.

Les types d'événements suivants peuvent être réduits :

- Tempo
- Aftertouch (pression) polyphonique
- Aftertouch (pression) par canal
- Molette de Pitch bend (Touchstrip)
- Toute commande à variation continue (1-95)

▶ Pour réduire les données d'un morceau (Song) :

1. **Sélectionnez le morceau (Song)** que vous désirez éditer.
2. Pressez le bouton **Song Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Thin Events** ci-dessous.

```
THIN  EVENTS
chan  aftertouch   Amt: 40
```

4. Sélectionnez le **type d'événement dont vous désirez réduire les données**, puis réglez les **paliers** (Amount) de réduction. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur un des paramètres éditables.
5. Pressez **Enter** pour réduire les données. Pressez n'importe quel autre bouton pour annuler la procédure.

Erase Events (Effacement d'événements)

Des types d'événements spécifiques peuvent être totalement effacés d'un morceau (Song).

Note : Ce filtre efface des données d'événement programmées par le mode d'enregistrement de morceau en temps réel (Realtime). Il n'affecte PAS les données présentes dans les Patterns.

Evénements qui peuvent être effacés	
Notes	Tempo
Changements de programme	Aftertouch (pression) polyphonique
Données de système exclusif	Aftertouch (pression) par canal
Mesure	Molette de Pitch bend (Touchstrip)
N'importe quelle commande à variation continue (1-95)	Commandes de pédales commutateurs

▶ Pour effacer des événements d'un morceau (Song) :

1. **Sélectionnez le morceau (Song)** que vous désirez éditer.
2. Pressez le bouton **Song Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Erase Events** ci-dessous.

```
ERASE  EVENTS
program change
```

4. Sélectionnez le **type d'événement** que vous désirez effacer. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur la ligne inférieure de l'afficheur.
5. Pressez **Enter** pour effacer les données. Pressez n'importe quel autre bouton pour annuler la procédure.

Transpose (Transposition)

Toutes les notes d'un morceau peuvent être transposées vers le haut ou le bas de -127 à +127 demi-tons. Par exemple, avec un réglage de +7, toutes les notes du morceau seront augmentées d'une quinte juste.

Note : Ce filtre transpose les données de note programmées par le mode d'enregistrement de morceau en temps réel (Realtime). Il n'affecte PAS les notes présentes dans les Patterns.

▶ Pour transposer les notes enregistrées dans un morceau (Song) :

1. **Sélectionnez le morceau (Song)** que vous désirez éditer.
2. Pressez le bouton **Song Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran Transpose ci-dessous.

```
TRANSPOSE
+7  semitones
```

4. Sélectionnez la **valeur de transposition** voulue. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur la ligne inférieure de l'afficheur.
5. Pressez **Enter** pour transposer le morceau. Pressez n'importe quel autre bouton pour annuler la procédure.

Scale/Offset Velocity
(Mise à l'échelle/ décalage de dynamique)

Ce filtre vous permet de mettre à l'échelle (appliquer un pourcentage à) ou décaler (ajouter une valeur à) la valeur dynamique des notes d'un morceau (Song).

Scale (mise à l'échelle)- Multiplie toutes les dynamiques (vélocités) de déclenchement des notes par un pourcentage allant de 0 à 125%. Une échelle de 100% laisse les valeurs dynamiques inchangées. Un pourcentage de 50% réduit de moitié toutes les valeurs de dynamique.

Offset (décalage)- Ajoute ou soustrait une valeur fixe de dynamique (-127 à +127) à chaque événement de déclenchement de note du morceau.

Note : Ce filtre agit sur les données de dynamique programmées par le mode d'enregistrement de morceau en temps réel (Realtime). Il n'affecte PAS les valeurs de dynamique des données présentes dans les Patterns.

▶ Pour mettre à l'échelle ou décaler la dynamique :

1. **Sélectionnez le morceau (Song)** que vous désirez éditer.
2. Pressez le bouton **Song Edit**.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, accédez à l'écran **Scale/Offset Velocity** ci-dessous.

```
SCALE/OFFSET VELOCITY
Scale:  87%   Offset:  +0
```

4. Sélectionnez la **valeur de mise à l'échelle ou de décalage de la dynamique**. La DEL Home/Enter clignotera une fois le curseur déplacé sur la ligne inférieure de l'afficheur.
6. Pressez **Enter** pour changer la dynamique du morceau. Pressez n'importe quel autre bouton pour **annuler** la procédure.

Menu Controllers

Fonctions des contrôleurs en temps réel

Cette section décrit comment configurer les contrôleurs en temps réel du XL-7. Les contrôleurs en temps réel sont des commandes de jeu telles que les contrôleurs rotatifs de la façade, les pads sensibles à la dynamique et les boutons de déclenchement (Triggers).

Keyboard/Knob Channel (Canal du clavier et des contrôleurs)

En mode d'édition rapide Quick Edit, les contrôleurs rotatifs de la façade n'agissent que sur ce " canal de base ".

Cette option vous permet de choisir le canal sur lequel agiront pads, contrôleurs et Touchstrip. Vous pouvez choir n'importe lequel des 32 canaux ou bien " Basic ". Si l'option " Basic " est choisie, les pads et contrôleurs piloteront toujours le Preset affiché en écran Preset View.

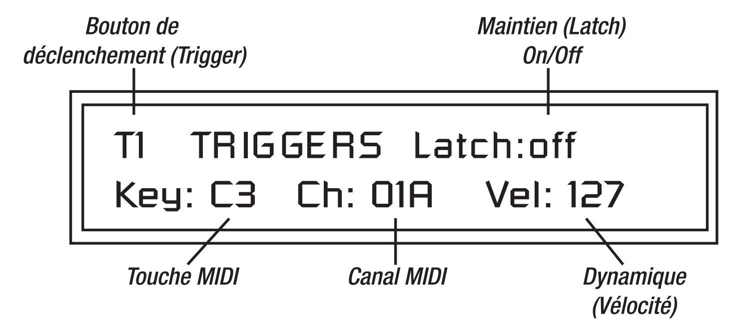
Boutons trigger (Boutons de déclenchement)

```
KEYBOARD / KNOB CHANNEL
Channel: Basic
```

Boutons Trigger

Sélectionnez le mode Triggers en pressant le bouton de sélection de mode pour que la DEL " Triggers " s'allume. A présent, les 16 boutons de cette section fonctionnent comme des touches de clavier. Chacun des 16 boutons peut être associé à n'importe quelle note MIDI, sur n'importe quel canal MIDI (01A-16B), avec n'importe quelle valeur de dynamique (0-127) et peut être programmé pour être verrouillé (maintien de la note même après relâchement du bouton) ou non. Si le bouton est verrouillé (" Latch : on "), la note sera maintenue jusqu'à nouvelle pression du même bouton. Les notes verrouillées sont identifiées par les DEL allumées. La programmation de valeurs et réglages associés aux boutons de déclenchement (Triggers) se fait depuis le menu Controllers.

Les pressions de boutons Triggers peuvent être enregistrées dans les Patterns et morceaux (Songs).



Les boutons verrouillés (Latch : on) sont particulièrement pratiques pour déclencher des Presets à arpèges.

▶ Pour configurer les boutons de déclenchement (Triggers)

1. Pressez le bouton Controllers. Sa DEL s'allume.
2. Tournez la commande d'entrée de donnée pour sélectionner l'écran " Triggers ".
3. Utilisez les commandes Cursor gauche/droit pour sélectionner les valeurs des paramètres affichés ci-dessus.
4. Sélectionnez la note MIDI (Key), le canal MIDI (Ch), la dynamique ou " vélocité " (Vel) et le statut on/off du verrouillage (Latch) pour chacun des 16 boutons de déclenchement (Triggers).
5. Sauvegardez votre multi-configuration (Multisetup) si vous désirez que ces réglages soient mémorisés.

▶ Pour faire des déclenchements à partir des boutons Trigger

1. Pressez le bouton Mode pour que la DEL Triggers s'allume.
2. Jouez sur les boutons de déclenchement (Triggers).

Programmable Knobs

(Contrôleurs programmables)

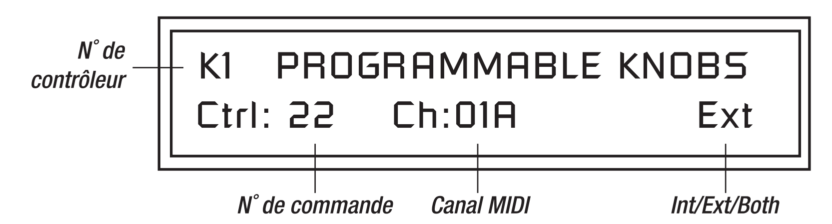
Si ce paramètre est réglé sur " Ext " ou " Both ", le système envoie par ses prises de sortie MIDI les messages MIDI de commande associés aux contrôleurs quand vous bougez ces derniers. Avec un réglage " Ext " (Externe), seuls ces messages sont transmis, à visée externe, et les contrôleurs n'agissent PAS sur les paramètres du synthétiseur interne.

Chaque contrôleur peut être programmé pour émettre sur n'importe quel canal MIDI (01A-16B) n'importe quelle commande continue de 1 à 95. Le bouton de sélection de fonction des contrôleurs (page 25) doit être réglé sur " Program " pour que l'émission se fasse. Les contrôleurs génèrent un message lorsque vous les déplacez jusqu'à une position associée à une nouvelle valeur. Les DEL des contrôleurs sont toujours éteintes dans ce mode.

Tourner un contrôleur alors que vous êtes dans cet écran sélectionne automatiquement ce contrôleur comme celui à programmer !

▶ Pour programmer les contrôleurs

1. Pressez le bouton Controllers. Sa DEL s'allume.
2. Tournez la commande d'entrée de donnée pour sélectionner l'écran " Programmable Knobs ".



3. Utilisez les Commandes cursor gauche/droit pour sélectionner les valeurs des paramètres ci-dessus.
4. Sélectionnez le numéro de commande MIDI (Ctrl), le canal MIDI (Ch, et le statut interne (Int)/Externe (Ext)/Interne & Externe (Both) pour chacun des 16 boutons de déclenchement (Triggers).
5. Sauvegardez votre multi-configuration (Multisetup) si vous désirez que ces réglages soient mémorisés.

Knobs Preset Quick-Edit

(Edition rapide de Preset par les contrôleurs)

L'édition rapide ou " Quick-Edit " permet de changer un réglage initial de Preset par mouvement d'un contrôleur. Ce paramètre détermine si les contrôleurs de la façade serviront (enabled) ou non (disabled) à l'édition rapide du Preset actuellement sélectionné. Voir " Contrôleurs en temps réel " en page 25 pour plus de détails.

```
KNOBS PRESET QUICK-EDIT
disabled
```

Realtime Controller

(Assignation des contrôleurs)

Utilisez ces trois pages pour assigner un numéro de commande MIDI à chacun des 16 contrôleurs. Chaque contrôleur est identifié par une lettre (A-P). **Ces écrans vous permettent de déterminer quelles commandes MIDI (de 1 à 31 et de 64 à 95) seront reçues ainsi que transmises par MIDI quand vous tournerez les contrôleurs de la façade**. En effet, les commandes des contrôleurs de façade et les 16 commandes MIDI recevables partagent les routages (PatchCord) des contrôleurs A-P. Le routage PatchCord et l'intensité (Amount) fixée en menu d'édition de Preset déterminent quel effet le contrôleur a sur chaque Preset. Les contrôleurs en temps réel s'affichent dans le menu PatchCord de MIDI A à MIDI P.

L'assignation des contrôleurs détermine aussi le numéro de commande MIDI transmis par les mouvements de ces contrôleurs quand la transmission MIDI des commandes " Knobs MIDI Out " est activée dans le menu MIDI.

Astuce : les Presets d'usine du XL-7 ont un certain nombre de paramètres du synthétiseur assignés aux différents contrôleurs et ce sont des assignations " globales " pour tous les Presets d'usine. Par exemple, assigner une commande MIDI au contrôleur A dans cet écran permettra de piloter le filtre Fc pour tous les Presets d'usine. Voir l'Appendice " Fonctions des contrôleurs de façade " en page 127.

```
REALTIME CONTROLLER #
A: 74   B: 71   C: 25   D: 26
```

```
REALTIME CONTROLLER #
E: 73   F: 75   G: 85   H: 72
```

```
REALTIME CONTROLLER #
I: 78   J: 77   K: 27   L: 28
```

```
REALTIME CONTROLLER #
M: 01   N: 03   O: 82   P: 83
```

Note : les contrôleurs 7 et 10 sont déjà assignés au Volume et au Panoramique pour chaque canal MIDI. Les commandes 91 & 93 sont les numéros de commande standard pour les niveaux d'envoi à la réverb et au chorus, mais ne sont pas assignés.

Ci-dessous sont donnés quelques-unes des commandes MIDI standardisées, telles que définies par la MMA (MIDI Manufacturers Association). Les commandes en gras sont automatiquement dirigées vers leur destination (Volume & Panoramique) ou ont leur propre source de routage (PatchCord). Les autres, telles que la durée de Portamento, peuvent être réorientées par emploi d'un routage (PatchCord) spécifique pour avoir l'effet désiré.

1 - **Roue de modulation**	7 - **Volume**
2 - Contrôleur par souffle	8 - Balance
3 - **Aftertouch (pression)**	9 - Non définie
4 - **Pédale**	10 - **Panoramique**
5 - Durée de Portamento	11 - **Expression**
6 - Entrée de donnée	

Footswitch Controller
(Assignation des pédales commutateurs MIDI)

Comme les contrôleurs MIDI de la façade, trois pédales commutateurs MIDI peuvent être associées à des numéros de commande MIDI, de 64 à 79. Les destinations de ces commandes sont programmées en section de routage (PatchCord) du menu d'édition de Preset. Les pédales 1 & 2 de la face arrière sont associées aux numéros 1 & 2 de cet écran. Presser une pédale commutateur entraîne la transmission de la commande MIDI désignée dans cet écran.

```
FOOTSWITCH CONTROLLER #
1: 64     2: 65     3: 66
```

Tempo Controller
(Contrôleur de tempo)

Cette fonction permet à un contrôleur MIDI de changer le tempo de base de l'horloge générale. L'horloge générale (Master Clock) est utilisée par le séquenceur, les arpégiateurs, les routages (PatchCords) avec division d'horloge, les enveloppes basées sur le tempo et les LFO synchronisés. Vous pouvez choisir n'importe quel numéro de commande de 0 à 31, la pression (aftertouch) par canal ou le Touchstrip pour changer le tempo global.

Des contrôleurs différents peuvent être employés pour accélérer ou ralentir le tempo. Le Touchstrip peut être assigné à la montée (Up) et à la descente (down) du tempo afin de pouvoir accomplir toutes les variations possibles depuis un même contrôleur. Si d'autres contrôleurs sont employés pour piloter à la fois montée (Up) et descente (Down) du tempo, le XL-7 redéfinit le milieu de la plage de variation de ce contrôleur comme étant le zéro (pour qu'il fonctionne alors comme une molette ou roue de Pitch Bend).

Les valeurs de la commande MIDI sont ajoutées au tempo de base dans la plage ±64. Quand le contrôleur est réglé sur " off ", le tempo retourne à sa valeur initiale. Les contrôleurs ne sont reconnus que sur le canal MIDI

sélectionné, à moins que le XL-7 ne soit en mode Omni de réception universelle, auquel cas tous les canaux sont acceptés. Cette commande n'a pas d'effet si le XL-7 est asservie à une horloge externe.

```
TEMPO  CONTROLLER#          CHAN
Up:  03     Down: 09         16B
```

Base Tempo
(Tempo de base)

Le XL-7 contient une horloge générale interne (Master Clock) qui pilote le séquenceur, les arpégiateurs, synchronise les LFO s'ils sont en mode basé sur le tempo, gère la durée des enveloppes basées sur le tempo et peut servir de source de modulation en section PatchCords.

Vous noterez que deux valeurs de tempo sont affichées.

Base Tempo - C'est le réglage du tempo de base avant modification par le contrôleur de tempo (s'il est activé). Voir ″ Tempo Controller (Contrôleur de tempo) ″ ci-dessus.

(Current) - C'est le vrai tempo en vigueur ! Il est égal au tempo de base modulé par la commande MIDI spécifiée en écran Tempo Controller. Si aucun message de cette commande n'a été reçue depuis le dernier changement du tempo de base, ce tempo est égal au tempo de base.

La DEL à droite du bouton clignote à la cadence voulue par le tempo en vigueur.

▶ Pour changer le tempo de base

1. Déplacez le curseur en ligne inférieure de l'afficheur.
2. Réglez le tempo de base à l'aide de la commande d'entrée de donnée.

```
BASE TEMPO=
120 bpm  (current: 182)
```

3. **Tap Tempo** - Pressez le bouton Tap Tempo de la façade au moins trois fois alors que le curseur est en ligne supérieure de l'afficheur. Les intervalles de vos impulsions sont analysés pour déterminer le tempo leur correspondant. Tant que vous continuez ainsi à marquer le tempo à l'aide de ce bouton, le tempo est constamment actualisé, dans une plage de 25 à 300 bpm. Le tempo de base varie, lui de 1 à 300 battements par minute (bpm).

▶ Pour utiliser une horloge MIDI externe.

1. Déplacez le curseur en ligne inférieure de l'afficheur.
2. Tournez la commande d'entrée de donnée à fond dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et choisissez ″ **ext** ″ pour utiliser une source d'horloge MIDI externe.

Menu Global
Paramètres divers

Edit All Layers
(Edition de toutes les couches)

Cette fonction vous permet d'activer (enabled) ou désactiver (disabled) l'édition simultanée de toutes les couches (une lettre " A " apparaît dans la zone de couche ou " Layer " si toutes les couches sont simultanément sélectionnées). Comme cette possibilité peut être déroutante pour le programmeur débutant, elle peut être ici désactivée.

```
EDIT ALL LAYERS
enabled
```

User Key Tuning
(Personnalisation du tempérament)

Cette fonction vous permet de créer et modifier 12 tempéraments (Tables). La fréquence initiale de chaque degré (note) de la gamme peut être isolément changée, ce qui facilite la création de tempéraments non contemporains ou de gammes micro-tonales.

Avec les touches Cursor et la commande d'entrée de donnée, sélectionnez le numéro de Table personnalisée, le nom de la note (Key), son accord grossier (Crs) et son accord fin (Fine). La note peut être choisie entre C-2 et G8. L'accord grossier varie de 0 à 127 demi-tons. L'accord fin varie de 00 à 63 par paliers de 1/64ème de demi-ton (environ 1,56 centièmes). Pour chaque Preset, la table (ou tempérament) se sélectionne en menu d'édition de Preset. Voir page 94.

☞ *Cette fonction peut être employée pour accorder individuellement des instruments de percussion.*

```
USER KEY TUNING     Table: 1
Key: C1    Crs: 036     Fine: 00
```

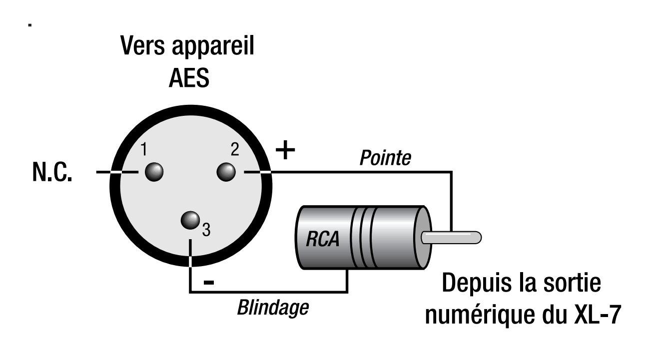
Output Format
(Format audio-numérique)

Ce paramètre détermine le format de sortie audio-numérique. Les formats disponibles sont S/PDIF et AES pro. Si vous utilisez la sortie numérique, choisissez S/PDIF ou AES pro en fonction du format exploité par l'appareil récepteur.

```
OUTPUT FORMAT
S/PDIF
```

Bien que la sortie numérique S/PDIF puisse transmettre au format AES pro, il vous faut un câble adaptateur pour les connexions électriques. Le schéma ci-dessous présente le câblage d'un tel adaptateur pour AES pro.

N'économisez pas ! Utilisez toujours des câbles de haute qualité pour les connexions audio-numériques.



Si vous employez un câble adaptateur pour relier la sortie audio-numérique S/PDIF à un appareil AES, veillez à prendre un câble de haute qualité, de faible capacité.

Viewing Angle
(Angle de vision)

Cette fonction optimise l'angle de vision de l'afficheur pour que votre lecture soit aisée que vous regardiez l'afficheur par dessus ou par dessous. L'angle est réglable de +7 à -8. Des valeurs positives rendent l'afficheur plus lisible quand il est vu de dessus. Des valeurs négatives le rendent plus lisible de dessous.

```
VIEWING ANGLE
+0
```

Menu MIDI

MIDI Prog Chng -> Preset

(Correspondance entre programme MIDI et Preset)

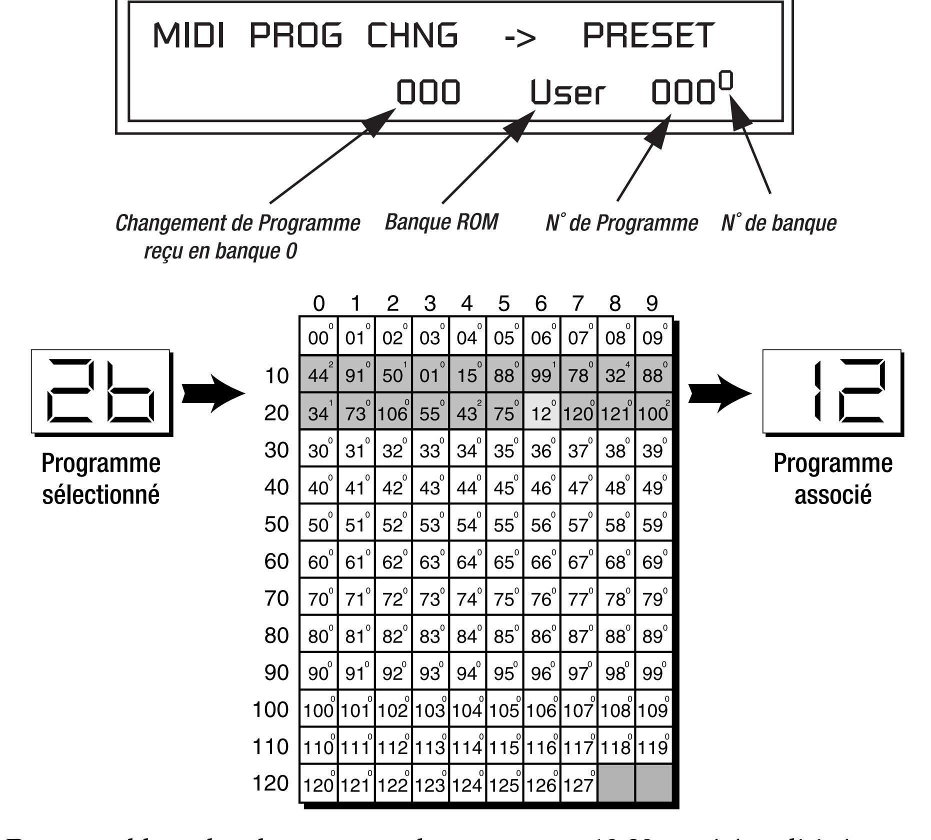
La correspondance Programme/Preset n'agit que pour les messages de programme reçus à destination de la banque 0.

Programmes et Presets représentent des unités identiques. " Preset " est le terme employé par E-MU pour désigner un programme MIDI.

Vous pouvez associer les messages de changement de programme MIDI reçus à des Presets de numéros différents. C'est une fonction pratique quand votre clavier MIDI maître ne peut pas envoyer de changement de banque ou lorsque vous désirez réordonner les numéros de Preset. Tout Preset peut être associé à n'importe quel numéro de changement de programme MIDI reçu.

Par exemple, vous pouvez configurer la correspondance Programme/Preset pour que le Preset n°12 soit sélectionné quand le XL-7 reçoit le message MIDI de sélection du programme n°26.

Les quatre paramètres ci-dessous sont éditables.



Dans ce tableau, les changements de programme 10-29 ont été re-dirigés vers de nouveaux numéros de Presets. Tous les autres Presets sont sélectionnés selon une correspondance " normale ".

MIDI SysEx ID

(Numéro d'identification de l'unité dans les messages exclusifs)

Attention : lors du transfert de données exclusives d'un XL-7 à un autre, les deux unités doivent avoir le même numéro d'identification.

Cette page définit le numéro d'identification d'unité MIDI en système exclusif (SysEx). Cet identifiant permet à une unité externe de distinguer ce XL-7 parmi plusieurs connectés dans un même réseau MIDI ou à un même éditeur de Preset. Dans ce cas, chaque XL-7 doit avoir un numéro d'identification d'unité qui lui est propre et donc unique.

```
MIDI SYSEX ID
000
```

MIDI SysEx Packet Delay

(Espacement des paquets de données MIDI exclusives)

Ce paramètre détermine l'intervalle de temps séparant les paquets de données exclusives MIDI sortant du XL-7 pour que votre logiciel séquenceur puisse enregistrer une grande quantité de données répartie sur une période de temps plus longue. A la reproduction des données par le séquenceur, le XL-7 aura ainsi plus de temps pour que sa mémoire tampon de réception ne sature pas, ce qui entraînerait une erreur. De nombreux séquenceurs vous permettent de " dater " (Time Stamp) les données exclusives telles quelles sont enregistrées. C'est le mode préférable pour enregistrer des données exclusives.

L'espacement des paquets de données se règle de 0 à 8000 milli-secondes. Une valeur de 0 autorise un transfert MIDI à vitesse maximale. Si vous rencontrez des erreurs de transmission, essayez d'augmenter l'espacement jusqu'à ce que le problème disparaisse.

```
MIDI SYSEX PACKET DELAY
300 milliseconds
```

Send MIDI SysEx Data

(Emission de données MIDI exclusives)

Cette commande transmet des données MIDI exclusives (SysEx) par la prise de sortie MIDI du XL-7. Ces données MIDI peuvent être envoyées à un ordinateur, un séquenceur ou un autre XL-7. Quand vous transférez des données entre deux XL-7, veillez bien à ce qu'ils aient le même numéro d'identification d'unité ! Avec la touche Cursor et la commande d'entrée de donnée, sélectionnez le type de données MIDI que vous désirez transmettre. Ci-après se trouvent les descriptions des types de données MIDI qui peuvent être transmises.

Current Multisetup

Transmet tous les paramètres du menu Global excepté les tables d'accord ou " tempéraments ", le tableau de correspondance Programmes/Presets et l'angle de vision. Transmet la totalité du menu Controllers.

Program/Preset Map

Transmet le tableau de correspondance Programmes/Presets.

Tuning Tables

Transmet les 12 tables d'accord ou " tempéraments ".

Menu d'édition de Preset (Preset Edit)

Filtres Z-Plane

Un filtre change la sortie d'un signal (son) en supprimant certains éléments de ce signal déterminés par leur fréquence et leur amplitude. " L'ordre " d'un filtre détermine le nombre d'éléments de filtrage qu'il contient. Plus il y a d'éléments, plus le filtre est complexe.

Le XL-7 contient 50 types différents des célèbres filtres Z-plane d'E-MU. En plus des filtres standard de type passe-bas, passe-haut et passe-bande, le XL-7 offre des égaliseurs à balayage, Phasers, Flangers, filtres à formants vocaux et des modélisations numériques de filtres classiques de synthétiseur.

Dans le tableau des filtres ci-après, vous noterez que " l'ordre " des filtres varie de 2 à 12. Les filtres d'ordre plus élevé ont plus de sections et peuvent produire des formants plus complexes. Le XL-7 peut produire 128 filtres du 6ème ordre ou 64 filtres du 12ème ordre. Par conséquent, si vous décidez de n'utiliser que des filtres du 12ème ordre, le XL-7 sera limité à 64 voix.

Types de filtres du XL-7

Cet écran vous permet de choisir le type de filtre de la couche (layer) active.

```
L1 FILTER          Ord      Type
Phazer 2 E4         6        PHA
```

Types de filtre

LPF Filtre passe-bas
PHA Phaser
HPF Filtre passe-haut
FLG Flanger
BPF Filtre passe-bande
VOW Voyelle/Formant
EQ+ Egaliseur d'accentuation
EQ- Egaliseur d'atténuation
SFX Effet spécial

Nom du filtre	Ordre	Type	Description
Smooth	02	LPF	Filtre passe-bas typique type 0B avec une pente peu marquée de 12 dB/octave
Classic	04	LPF	Filtre passe-bas 4 pôles, le standard des synthétiseurs analogiques classiques. Pente de 24 dB/octave.
Steeper	06	LPF	Filtre passe-bas 6 pôles, avec une pente plus marquée qu'un filtre passe-bas 4 pôles. Pente de 36 dB/octave.
MegaSweepz	12	LPF	Filtre passe-bas fort avec bande Q puissante. Attention aux tweeters !
EarlyRizer	12	LPF	Balayage analogique classique avec bande Q et extrêmes graves soutenus.
Millenium	12	LFP	Filtre passe-bas agressif. La bande Q donne une variété de crêtes tonales.

Nom du filtre	Ordre	Type	Description
KlubKlassik	12	LPF	Balayage d'un filtre passe-bas sensible avec large spectre des sons de la bande Q.
BassBox-303	12	LPF	Renforcement des graves avec facteur Q écrasant type TB.
Shallow	02	HPF	Filtre passe-haut 2 pôles. Pente de 12 dB/octave.
Deeper	04	HPF	Filtre passe-haut 4 pôles classique. Le balayage de la coupure coupe progressivement le filtrage passe-haut de 4ème ordre.
Band-pass1	02	BPF	Filtre passe-bande avec pente de 6 dB/octave de chaque côté de la bande et contrôle de Q.
Band-pass2	04	BPF	Filtre passe-bande avec pente de 12 dB/octave de chaque côté de la bande et contrôle de Q.
ContraBand	06	BPF	Un nouveau filtre passe-bande dans lequel les fréquences montent en crête et au contraire présentent un creux en milieu de bande.
Swept1>1oct	06	EQ+	Filtre paramétrique avec 24 dB d'accentuation ou atténuation et une octave de bande passante.
Swept2>1oct	06	EQ+	Filtre paramétrique avec 24 dB d'accentuation ou atténuation. La bande passante du filtre est large de deux octaves dans le bas du spectre, passant progressivement à une octave dans le haut du spectre.
Swept3>1oct	06	EQ+	Filtre paramétrique avec 24 dB d'accentuation ou atténuation. La bande passante du filtre est large de trois octaves dans le bas du spectre, passant progressivement à une octave dans le haut du spectre.
DJAlkaline	12	EQ+	Filtre d'accentuation de bande, Q décale la fréquence de " résonance ".
AceOfBass	12	EQ+	Morphing d'une accentuation des basses à une atténuation des basses.
TB-OrNot-TB	12	EQ+	Super " Processeur " de ligne de basse.
BolandBass	12	EQ+	Amplification constante des basses avec contrôle Q des médiums
BASSTracer	12	EQ+	Un facteur Q bas avec amplification des basses. Essayez une onde carrée ou en dents de scie avec Q réglé à 115.

Nom du filtre	Ordre	Type	Description
RogueHertz	12	EQ+	Basse avec accentuation des médiums et facteur Q modéré. Balayage de la fréquence de coupure avec Q à 127.
RazorBlades	12	EQ-	Coupe une série de bandes de fréquences. Q sélectionne différentes bandes.
RadioCraze	12	EQ-	Bande limitée pour une égalisation minimaliste de type radio.
AahAyEeh	06	VOW	Filtre de formant voyelle qui balaye du son ″ Ah ″ au son ″ Hi ″ au réglage de fréquence maximal en passant par le son ″ Ay ″. Q fait varier la taille apparente de la cavité buccale.
Ooh-To-Aah	06	VOW	Filtre de formant voyelle qui balaye du son ″ Ouh ″ au son ″ Ah ″ au réglage de fréquence maximal en passant par le son ″ Oh ″. Q fait varier la taille apparente de la cavité buccale.
MultiQVox	12	VOW	Multi-formant, associe Q à la dynamique.
Ooh-To-Eee	12	VOW	Morphing de formant de ″Ouh″ à ″Hi″.
TalkingHedz	12	VOW	Filtre de morphing ″ Oui ″. Q ajoute des crêtes.
Eeh-To-Aah	12	VOW	Mouvement de formant de ″ Hi ″ à ″ Ah ″. Q accentue les crêtes.
UbuOrator	12	VOW	Voyelle Aah-Ouuh sans Q. Augmentez Q pour des voix gutturales.
DeepBouche	12	VOW	Voyelles françaises ! Voyelle ″ Ou-Est ″ avec Q faible.
PhazeShift1	06	PHA	Recrée un effet de filtre à peigne typique des transpositeurs de phase. La fréquence déplace la position des ″ dents ″. Q fait varier la profondeur des dents.
PhazeShift2	06	PHA	Filtre à peigne avec un espacement des dents légèrement différent variant avec la fréquence. Q fait varier la profondeur des dents.
FreakShifta	12	PHA	Mouvement de la phase. Essayez un intervalle de sixte majeure et un facteur Q réglé au maximum.
CruzPusher	12	PHA	Accentue les harmoniques pour une valeur Q élevée. Essayez avec un LFO en dents de scie.
FlangerLite	06	FLG	Contient trois dents. La fréquence fait varier l'espacement et la fréquence des dents. Q accentue l'intensité de l'effet flanger.

Nom du filtre	Ordre	Type	Description
AngelHairz	12	FLG	Flanger à balayage doux. Bon avec les ondes ″ vox ″ (par ex. 1094, avec Q=60).
DreamWeava	12	FLG	Flanger directionnel. Les pôles s'accroissent et se réduisent en fonction de Q.
MeatyGizmo	12	REZ	Le filtre s'inverse à mi-bande Q.
DeadRinger	12	REZ	Réponse Q à résonance permanente. Nombreuses variations de Q.
ZoomPeaks	12	REZ	Filtre nasillard à haute résonance.
AcidRavage	12	REZ	Grande réponse analogique de Q. Large plage tonale. Essayez avec un LFO à dents de scie.
BassOMatic	12	REZ	Accentuation des graves pour lignes de basse. Q va jusqu'à la distorsion au niveau maximal.
LucifersQ	12	REZ	Violent filtre Q de médiums ! Prenez garde avec des valeurs de Q de 40 à 90.
ToothComb	12	REZ	Crêtes harmoniques hautement résonnantes décalées à l'unisson. Essayez un réglage Q moyen.
EarBender	12	WAH	Mi-chemin entre wah-wah et voyelle. Forte accentuation des médiums. Agressif avec des réglages Q élevés.
FuzziFace	12	DST	Distorsion saturée agressive. Q fonctionne comme un contrôle de tonalité des médiums.
BlissBatz	06	SFX	Bat phaser de l'Emulator 4.
KlangKling	12	SFX	Filtre flanger résonnant. Q ″ accorde ″ la fréquence de résonance.

Paramètres de filtrage

Les paramètres Freq et Q contrôlent différents éléments du filtre selon le type de filtre utilisé. Voir le tableau précédent pour savoir ce que Freq et Q contrôlent dans chaque filtre.

```
L1 FILTER
Freq:   255            Q:   019
```

Oscillateurs basse fréquence (LFO)

Un oscillateur basse fréquence ou LFO génère simplement une onde qui se répète à basse vitesse (ou fréquence). Le XL-7 a deux LFO par couche identifiés dans l'afficheur comme LFO1 et LFO2.

Un LFO peut être dirigé vers toute destination de commande en temps réel en employant un routage (PatchCord). Les LFO ont des possibilités d'emploi innombrables, dont certaines n'ont peut-être même pas encore été envisagées. Les exemples suivants montrent quelques utilisations communes.

- Contrôle de la hauteur d'un son (LFO -> Pitch). Cet effet est appelé " vibrato " et est un élément important d'interprétation. De nombreux Presets utilisent ce routage avec la roue de modulation gèrant l'intensité de la modulation.
- Création d'un effet " tremolo " en dirigeant le LFO vers le volume (LFO -> AmpVolume).
- Ajout d'un peu d'animation au son en dirigeant le LFO vers le filtre. Réglez l'intensité du routage (PatchCord) assez bas pour un effet subtil.

Les LFO ont cinq paramètres : Shape, Sync, Rate, Delay et Var(iation).

Shape

Les ondes de LFO peuvent avoir plusieurs formes (Shapes). La forme de l'onde détermine l'effet du LFO. Les LFO ont été traditionnellement employés pour ajouter du vibrato ou un mouvement répétitif au son. Ces nouvelles formes d'onde offrent de nombreuses possibilités nouvelles de programmation.



Si vous modulez la hauteur d'un instrument, il est facile de visualiser la forme de l'onde du LFO. Par exemple, l'onde sinusoïdale a une forme ondulante douce qui fait changer la hauteur de façon progressive. L'onde de forme carrée fait passer le son d'une hauteur à l'autre de façon abrupte. Une onde en dents de scie fait monter progressivement la hauteur puis la ramène brutalement à sa valeur initiales. Les formes d'onde disponibles sont représentées ci-après.

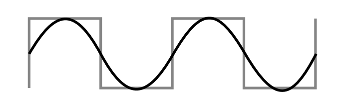
Astuces pour le LFO :

- *L'onde aléatoire (Random) du LFO est vraiment aléatoire et diffère pour chaque voix et couche.*
- *Les formes d'onde de type Pattern (Pat) joueront identiquement pour différentes couches ou voix.*
- *Sine + Noise est très utile pour simuler le vibrato d'une flûte et d'une trompette.*

★ **Lorsque vous dirigez l'onde Hemi-quaver vers la hauteur (Pitch) :**

+38 = mode majeur
-38 = mode phrygien
+76 = mode unitonique
(+38) + (+76) = diminué
Valeur impaire = son S+H (Sample & Hold ou Echantillonnage/blocage pour résultat aléatoire)

Note *: les références à des intervalles musicaux pour les formes Pat du LFO concernent les cas où le LFO contrôle la hauteur (pitch) avec une intensité (PatchCord Amount) de +38.*



LFO synchronisé sur les noires (1/4) de l'horloge

Random

Triangle

Sawtooth

Sine

Square

33% Pulse

25% Pulse

16% Pulse

12% Pulse

Pat: Octaves
+ Octave
- Octave

Pat: Fifth+Octave
C
G
C

Pat: Sus4 trip
C
F
G

Pat: Neener
C
A#
G

Sine 1,2

Sine 1,3,5

Sine + Noise

Hemi-quaver

Sync

Le paramètre Sync détermine si le LFO est synchronisé sur l'enfoncement des touches ou joue librement. Key Sync signifie que l'onde du LFO démarre son cycle chaque fois que vous enfoncez une touche du clavier de commande. En mode libre (Free Run), l'onde du LFO commence en un point aléatoire de son cycle au moment où vous enfoncez une touche du clavier de commande.

Rate

Le paramètre Rate détermine la vitesse (fréquence) du LFO, soit en valeurs absolues de fréquence, soit en valeurs de notes par rapport au tempo général de l'instrument. Toutes les valeurs égales ou supérieures à zéro correspondent à des valeurs absolues de fréquence comprises entre 0,08 Hz et 18,14 kHz.

Des valeurs inférieures à zéro correspondent à des valeurs de notes se référant au tempo. Si vous modulez la vitesse (Rate) d'un LFO basé sur le tempo, cette vitesse alternera entre les valeurs de note possibles, chaque palier de 1 pour le routage (PatchCord) faisant passer à la note avoisinante. Par exemple : si la vitesse du LFO est réglée sur la valeur de note 8/1 et si vous orientez l'action de la roue de modulation vers la vitesse du LFO avec une intensité (PatchCord Amount) de +1, tourner la roue de modulation au maximum fera passer la vitesse du LFO à la valeur voisine, à savoir 4/1d. Référez-vous au tableau ci-dessous.

```
L1 LFO1     RATE     DELAY     VAR
            0.08Hz      60     020
```

Fréquences en fonction du tempo (basées sur le tempo général)	Affichage
Octuple ronde	8/1
Quadruple ronde pointée	4/1d
Octuple ronde de triolet	8/1t
Quadruple ronde	4/1
Double ronde pointée	2/1d
Quadruple ronde de triolet	4/1t
Double ronde	2/1
Ronde pointée	1/1d
Double ronde de triolet	2/1t
Ronde	1/1
Blanche pointée	1/2d
Ronde de triolet	1/1t
Blanche	1/2
Noire pointée	1/4d
Blanche de triolet	1/2t
Noire	1/4
Croche pointée	1/8d
Noire de triolet	1/4t
Croche	1/8
Double-croche pointée	1/16d
Croche de triolet	1/8t
Double-croche	1/16
Triple-croche pointée	1/32d
Double-croche de triolet	1/16t
Triple-croche	1/32

Table d'accord ou tempérament

En plus du tempérament standard dans lequel l'octave est divisée en intervalles égaux, le XL-7 contient 12 tempéraments programmés en usine et 12 définissables par l'utilisateur. Le paramètre Key Tuning détermine quel tempérament est utilisé par le Preset sélectionné. Les tables d'accord (tempérament) se définissent dans le menu Global.

Les tables d'accord ou tempéraments d'usine sont décrites dans le tableau suivant.

Tempéraments	Description
Tempérament égal	(Equal) – Tempérament occidental standard (12 notes également espacées par octave)
Just C2	(Do juste) – Intonation juste (basée sur des petits rapports d'intervalle. Doux et pur, intervalles sans battement)
Vallotti	Tempérament non égal de Vallotti & Young (similaire au tempérament égal à 12 notes. Chaque degré à un caractère différent pour une gamme donnée).
19-Tone	(19 Notes) – Tempérament égal à 19 notes (19 notes par octave. Difficile à jouer, mais fonctionne bien avec un séquenceur).
Gamelan	5 notes Slendro et 7 notes Pelog (javanais. Pelog correspond aux touches blanches, Slendro aux noires. Accords exotiques dans l'esprit Gamelan).
Juste C2	(Do2 juste) – Vous permet de jouer les accords suivants en tonalité de do : do, mi, fa, sol, la si, do#m, ré#m, mim, fa#m, sol#m, lam, sim
Juste C-minor	(Do mineur juste) – Vous permet de jouer les accords suivants en tonalité de do : do, mi, fa, sol, la, si, mim, lam, sim, do#m, ré#m, sol#m
Just C3	(Do3 juste) – Vous permet de jouer les accords suivants dans la tonalité de do : do, ré, fa, sib, do#m, rém, mim, fa#m, sol#m, lam
Werckmeister III	Une gamme bien tempérée développée au 17e siècle. Bien que vous puissiez jouer dans toutes les tonalités, chaque tonalité sonne légèrement différemment.
Kirnberger	Une gamme bien tempérée développée par Johann Philipp Kirnberger dans laquelle aucune hauteur n'est à plus de 12 centièmes de celle voulue par le tempérament égal.
Scarlatti	Variante du tempérament à ton moyen qui était utilisé du 15e au 18e siècle.
Repeating Octave	(octave redoublée) – L'octave de do médian est répétée en haut et en bas du clavier. S'associe à un Preset ayant un tempérament égal pour former une inversion inhabituelle en haut et en bas du clavier.
User 1-12	Emplacement mémoire pour définir vos propres tempéraments (menu Global).

Référez-vous à " User Key Tuning " en page 83 du chapitre sur le menu Global pour des instructions sur la façon de définir vos propres tempéraments.

Les tempéraments en do justes (Just C)

Les gammes justes et bien tempérées étaient le standard en vigueur jusqu'au 20e siècle où la gamme actuelle à tempérament égal est devenue la plus usitée. Dans une gamme à tempérament égal, l'octave est divisée de façon égale en 12 parties. Dans les gammes justes ou bien tempérées, les 12 notes sont séparées par des intervalles destinés à produire des accords purs. Toutefois, avec les accords justes, vous êtes limité au jeu de certains accords et si vous sortez de ces limites, l'accord produit peut sonner très MAL !

Le XL-7 dispose du protocole de transfert de tempérament par MIDI qui vous permet de créer vos tempéraments sur votre ordinateur et de les télécharger via MIDI. Il y a plusieurs applications informatiques disponibles sur Internet pour créer et télécharger vos tempéraments via MIDI .

Le XL-7 vous permet de moduler entre les tonalités en vous fournissant 12 tempéraments programmables par vous-même. Les tempéraments ou tables d'accord peuvent être changés alors que vous jouez à l'aide d'un changement de Programme (créez plusieurs Presets ayant le même son, mais des tempéraments différents), par commande de système exclusif MIDI (en utilisant une pédale commutateur MIDI programmable ou une autre commande), ou à l'aide d'un contrôleur, associez deux Presets et passez de l'un à l'autre à l'aide de ce contrôleur).

Les tempéraments Do2 juste, Do mineur juste et Do3 juste (Just C2, Just Cmin et Just C3)

Ces nouveaux tempéraments poussent le concept de l'intonation juste au-delà de ce qu'offraient les précédents produits E-MU. Expliquer complètement les mystères de l'intonation juste est au-delà des visées de ce manuel, mais le sujet est couvert de façon exhaustive dans le livre "On the Sensations of Tone " (Sur les sensations des tonalités) d'Hermann Helmholtz, disponible dans les librairies spécialisées.

Les nouveaux tempéraments sont appelés Just C2, Just C3 et Just Cmin. Essayez de jouer en tonalité de do/do mineur avec chaque tempérament. Vous découvrirez rapidement à la fois les merveilles et les frustrations de l'intonation juste ! En do juste (JustC), par exemple, vous trouverez que les accords do, mi mineur, fa, sol et la mineur sonnent magnifiquement. Si vous tenez enfoncés ces accords, vous n'entendrez aucun " battement ". Après avoir joué durant quelques minutes, revenez au tempérament égal pour un réveil brutal.

A ce point, vous pouvez vous demander pourquoi quiconque voudrait utiliser le tempérament égal pour commencer. Pour répondre à cette question, jouez un accord de ré, ré mineur ou si bémol !. Les rapports d'intervalle qui font sonner de façon si pure les accords de do et sol rendent l'accord de ré horrible, semblant totalement désaccordé. C'est pourquoi, nous avons eu à inclure le tempérament do3 juste (Just C3). Dans ce tempérament, les accords de ré, ré mineur et si bémol sonnent bien, mais pas l'accord de sol.

Chacun des quatre tempéraments vous permet de jouer un groupe différent d'accords communs en intonation juste. Malheureusement, il n'existe aucun tempérament de 12 notes qui permette d'obtenir que tous les accords communs soient parfaitement accordés, et bien sûr, c'est pour cette raison qu'a été inventé le tempérament égal que nous utilisons aujourd'hui.

Just C (Do juste)

Jouez ces accords : do, mi, fa, sol, la, do mineur, do#mineur, mi mineur, fa#mineur, sol mineur, la mineur

Just C2 (Do2 juste)

Jouez ces accords : do, mi, fa, sol, la, si, do#mineur, ré#mineur, mi mineur, sol#mineur, la mineur, si mineur

Just C2 minor (Do2 mineur juste)

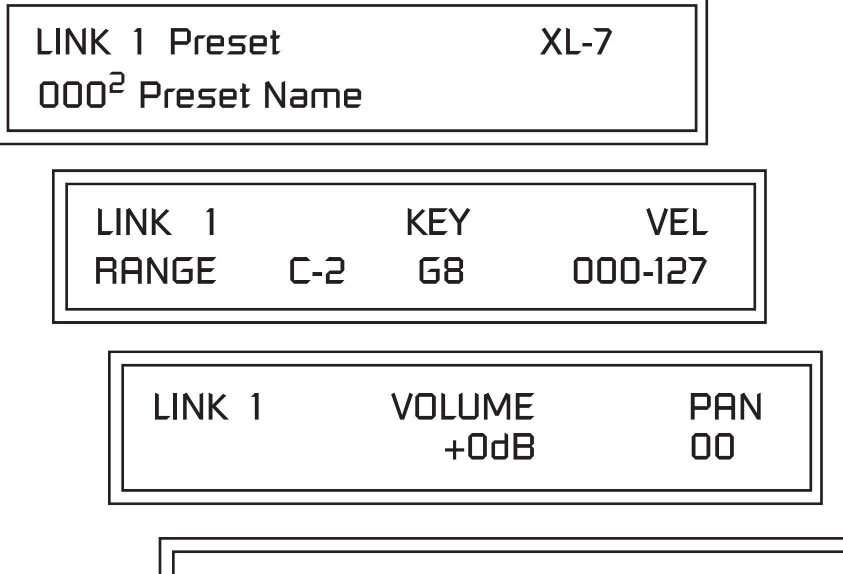
Jouez ces accords : do, ré bémol, ré, mi bémol, sol, la bémol , do mineur, mi mineur, fa mineur, sol mineur

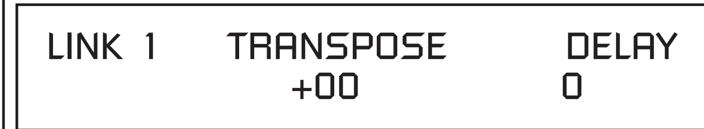
Just C3 (Do3 juste)

Jouez ces accords : do, ré, fa, si bémol, do#mineur, ré mineur, mi mineur, fa#mineur, sol#mineur, la mineur.

Link
(Liaison de Presets)

Vous pouvez lier les Presets à d'autres Presets pour créer des superpositions de couches (Layers) ou des partages de clavier (Splits). Le Preset actuellement employé peut être lié à deux autres Presets, identifiés Link 1 et Link 2. Chaque Preset lié peut être limité à une tessiture spécifique pour créer des partages (Splits) de clavier ou à une plage dynamique pour changer de Preset en fonction de la dynamique de jeu. De plus, vous pouvez spécifier les réglages de Volume, Panoramique, Transposition et Delay pour chaque Preset ainsi lié. Les paramètres de modulation spécifiés dans chaque Preset restent actifs pour chacun des Presets liés.





Ces liaisons représentent une méthode simple pour créer de nouveaux sons en combinant les Presets existants.Ou bien, vous pouvez créer vos propres superpositions de Presets avec jusqu'à 12 couches ! Nous parlons ici de TRES GROS sons. Bien sûr, les liaisons peuvent également servir lorsque vous voulez simplement empiler deux sons.

A titre d'exemple, superposons deux presets pour créer un gros son. Commencez avec un Preset que vous aimez, puis passez en écran Link et faites défiler la liste de Presets tout en écoutant ce que donne la combinaison des deux Presets. Quand vous avez trouvé la combinaison qui vous plaît, sauvegardez simplement le Preset et vous avez terminé !

- Vous pouvez partager (Split) le clavier jusqu'en 12 zones en utilisant les combinaisons de couches (Layers) et de liaisons (Links).
- En réglant la dynamique ou " Vélocité " (VEL) pour le Preset lié, vous pouvez faire sonner ce Preset uniquement quand vous jouez fort.
- La transposition du Preset lié peut radicalement changer le son.
- Le paramètre Delay permet de créer des effets surprenants, des échos ou cascades de sons tant que vous gardez les touches du clavier enfoncé.

Tempo Offset
(Démultiplication du tempo)

Cette fonction vous permet de doubler ou de diviser par deux le tempo général (Master tempo) qui s'applique au Preset. Lorsque vous jouez ou mettez en séquence plusieurs Presets en Multimode, le tempo général peut être trop rapide ou trop lent pour un Preset. Avec cette fonction, vous pouvez régler le tempo pour le Preset qui ne se comporte pas convenablement. La fonction Tempo Offset peut être réglée pour utiliser le tempo actuel (Current tempo), la moitié ou le double de celui-ci.

```
TEMPO OFFSET
use current tempo x 2
```

Audition Selection
(Assignation d'une phrase de test pour le mode Audition)

Ecouter ces phrases est une façon rapide d'appréhender les sons du XL-7. Si un Preset recèle des astuces ou contrôleurs cachés, ils se révèleront dans la phrase.

Une courte phrase pré-enregistrée, allant de la simple note à une séquence complète sur 16 pistes est associée à chaque Preset. Cette phrase est jouée quand le bouton Audition de la façade est pressé.

Les phrases elles-mêmes ne peuvent pas être modifiées.

```
AUDITION SELECTION
Plays:KEY-MiddleC
```

Play Solo Layers

Lorsque vous construisez des sons à plusieurs couches ou " Layers ", il est souvent pratique de neutraliser une ou plusieurs de ces couches pour écouter ce que vous faites ! Cette fonction permet d'isoler temporairement chaque couche ou d'écouter la combinaison de couches de votre choix. Cet écran diffère des autres écrans d'édition de Preset car il n'est PAS sauvegardé avec le Preset. Ses valeurs se ré-initialisent chaque fois que vous quittez le menu d'édition de preset.

Le solo est activé en réglant n'importe quelle couche sur On (On = la couche ou layer est activée). Toutes les couches réglées sur On joueront et toutes les couches réglées sur Off seront neutralisées. Si toutes les couches sont réglées sur Off, alors le mode solo est désactivé et toutes les couches jouent normalement. Quand vous quittez le menu d'édition de Preset, toutes les couches jouent normalement.

```
PLAY SOLO LAYERS
1: off     2: off     3: off     4: off
```

Menu Arpégiateur (Arp)

Le XL-7 peut exploiter simultanément 32 arpégiateurs synchronisés, chacun avec un son Preset différent. Les arpégiateurs peuvent jouer soit un des 7 arpèges d'accord, soit un Pattern, qui est une séquence de notes mémorisées. Avec les possibilités de combinaison du séquenceur, le nombre de permutations musicales est renversant !

▶ Pour passer dans le menu Arpégiateur

Pressez le bouton Arp, pour allumer sa DEL. L'afficheur présente la dernière page de menu demandée depuis la mise sous tension du XL-7. Le curseur apparaît sous le premier caractère de l'en-tête en ligne supérieure.

▶ Pour sélectionner un nouvel écran

Pressez le bouton Home/Enter ou pressez répétitivement le bouton Cursor jusqu'à ce que le curseur soit sous le titre de l'écran (en-tête de la ligne supérieure). Tournez la commande d'entrée de donnée pour appeler un autre écran.

▶ Pour modifier un paramètre

Pressez répétitivement un des boutons Cursor (ou tenez le bouton Cursor droit enfoncé pendant que vous tournez la commande d'entrée de donnée) jusqu'à ce que le curseur soit sous la valeur du paramètre que vous désirez changer. Tournez la commande d'entrée de donnée pour changer la valeur.

▶ Pour accéder à un sous-menu

Les écrans de l'arpégiateur général (Master) ont des sous-menus accessibles en pressant les boutons Cursor pour amener le curseur dans le coin inférieur gauche de l'afficheur. Sélectionnez le sous-menu avec la commande d'entrée de donnée.

Les paramètres d'arpégiateur sont automatiquement sauvegardés dans le Multisetup (multi-configuration) actuel quand vous quittez le menu, mais vous pouvez vouloir les sauvegarder dans un autre emplacement.
En cas de rappel (restauration) d'un autre Multisetup, tout changement non mémorisé sera perdu si vous n'avez pas sauvegardé le Multisetup actuel.

▶ Pour sauvegarder les paramètres d'arpégiateur

Pressez le bouton Save/Copy et faites défiler jusqu'à " Save Setup To " (Sauvegarde de la configuration dans "). Sélectionnez un numéro de configuration ou " Setup " et pressez Enter.

▶ Pour retourner à l'écran Mode/View précédemment sélectionné

Pressez le bouton Arp pour éteindre sa DEL.

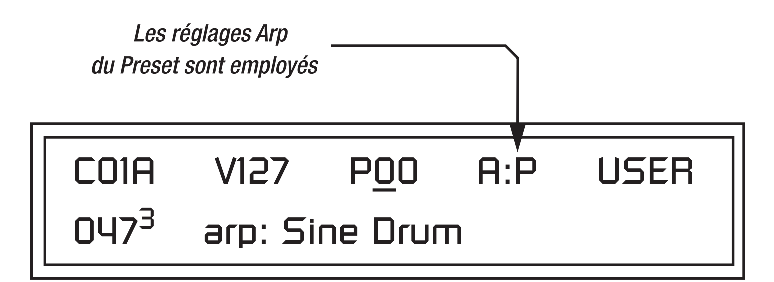
Arpégiateurs

Un arpégiateur produit séquentiellement un motif de notes sur une tessiture du clavier. Le XL-7 a la possibilité unique de faire jouer un arpégiateur différent sur chaque canal MIDI !

Les réglages d'arpégiateur peuvent être définis comme une partie du Preset (via les paramètres Arp du menu d'édition de Preset) ou globalement dans le menu Arpégiateur. Les arpégiateurs de Preset et général (Master) ont les mêmes paramètres que nous étudierons dans ce chapitre.

Le champ intitulé A en écran principal définit les réglages utilisés pour l'arpégiateur. " M " correspond aux réglages d'arpégiateur Master et au statut on/off (tel que défini dans le menu Arpégiateur). " P " correspond aux réglages d'arpégiateur de Preset et au statut on/off (tel que défini en menu d'édition). Choisir " On " utilise les réglages d'arpégiateur de Preset qu'il soit ou non réglé sur On en menu d'édition et choisir " Off " désactive l'arpégiateur quels que soient les réglages et statut spécifiés dans l'un ou l'autre des menus.

Sauvegardez vos configurations (Setups) *d'arpégiateur et nommez-les à l'aide de la fonction " Save Setup To " située en menu Global.*



Tous les arpégiateurs se basent sur l'horloge générale (master) du XL-7 et son réglage actuel. L'horloge du XL-7 peut être son horloge interne ou une horloge MIDI externe (page 81). Bien que les arpégiateurs utilisent tous la même horloge, la démultiplication de tempo peut être propre à chaque configuration d'arpégiateur.

Les modes d'arpégiateur sont Up, Down, Up/Down, Fwd Assign, Bkwd Assign, Fwd/Bkwd Assign, Random et Pattern. Les Patterns sont des séquences pré-enregistrées de notes et de silences. Tous les enfoncements de touche de clavier font jouer le Pattern. Par exemple, si vous jouez un accord, toutes les notes de l'accord feront jouer le Pattern, chacune à sa hauteur, en harmonie. Le XL-7 contient 200 Patterns d'usine et 100 Patterns programmables par l'utilisateur.

Contrôleurs de l'arpégiateur

Les arpégiateurs peuvent être pilotés par les contrôleurs en temps réel de la façade ou des contrôleurs MIDI externes. Les contrôleurs sont orientés vers les arpégiateurs via les routages PatchCords du menu d'édition de Preset. Les destinations Preset PatchCord suivantes pilotent les arpégiateurs.

Résolution de l'arpégiateur (ArpRes)

Change la valeur de note de l'arpégiateur, qui détermine la longueur des notes lors du jeu d'accords en arpèges. S'ajoute à la valeur de note réglée pour le paramètre Note Value de l'arpégiateur. Voir page 103.

Extension de l'arpégiateur (ArpExt)

Change la tessiture de jeu de l'arpégiateur. S'ajoute à la tessiture programmée pour le paramètre Extension Count. Voir page 105.

Dynamique de l'arpégiateur (ArpVel)

Change la valeur de dynamique de l'arpégiateur. Représente un facteur de la valeur de dynamique réglée pour le paramètre Velocity. Voir page 104.

Durée réelle des notes de l'arpégiateur (ArpGate)

Change la durée réelle (Gate Time) des notes de l'arpégiateur. S'ajoute à la valeur programmée dans le paramètre Gate. Voir page 104.

Intervalle supplémentaire d'arpégiateur (Arpintvl)

Module l'intervalle supplémentaire de tessiture de l'arpégiateur. S'ajoute à l'extension programmée dans le paramètre Extension Interval. Voir page 105.

Paramètres d'arpégiateur Master

L'arpégiateur Master est défini en menu Arp. Le mode d'arpégiateur sélectionné en écran principal détermine si ce sont les réglages de l'arpégiateur Master ou ceux de l'arpégiateur du menu Preset qui seront utilisés.

▶ Pour accéder aux paramètres de l'arpégiateur Master

1. Pressez le bouton de menu **Arp** pour allumer sa DEL. La page de menu Arpégiateur la plus récemment ouverte depuis la mise sous tension du XL-7 s'affiche. Le curseur apparaît sous le premier caractère de l'en-tête d'écran en ligne supérieure.
2. Utilisez le bouton **Cursor** droit pour faire passer le curseur sur le premier champ de la ligne inférieure de l'afficheur.
3. A présent, utilisez la **commande d'entrée de donnée** pour accéder aux divers paramètres de l'arpégiateur Master.
4. Sauvegardez vos réglages d'arpégiateur à l'aide de la fonction ″ Save Setup ″ (sauvegarde de configuration ou ″ Setup ″) du menu Save/Copy.

Status (Statut)

Le paramètre Status commute on et off l'arpégiateur Master. Le réglage d'arpégiateur de canal en écran principal a priorité sur ce paramètre. Par exemple, si vous réglez l'arpégiateur sur " off " en écran principal et sur " on " ici, il ne jouera pas.

```
MASTER ARPEGGIATOR
 Status                          off
```

Mode

Le paramètre Mode détermine la direction ou le motif (Pattern) des notes jouées en arpège.

```
MASTER ARPEGGIATOR
Mode                         up
```

Les huit modes d'arpège sont :

- **Up** Les notes tenues sont jouées continuellement de la plus basse à la plus haute.
- **Down** Les notes tenues sont jouées continuellement de la plus haute à la plus basse.
- **Up/Down** Les notes tenues sont jouées continuellement de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse, le cycle se poursuivant ainsi.
- **Fwd Assign** Les notes tenues sont jouées continuellement dans l'ordre de leur déclenchement.
- **Bkwd Assign** Les notes tenues sont jouées continuellement dans l'ordre inverse de leur déclenchement.
- **Fwd/Bkwd** Les notes tenues sont jouées continuellement dans l'ordre de leur déclenchement puis dans l'ordre inverse. Le cycle est ensuite répété.
- **Random** Les notes tenues sont jouées continuellement de façon aléatoire.
- **Pattern** Les notes tenues sont jouées continuellement selon le motif ou " Pattern " sélectionné (voir ci-après pour des détails).

Note Value
(Valeur de note)

Ce paramètre détermine l'intervalle alloué à chaque note jouée. Il ne sert que pour les modes sans Pattern.

```
MASTER ARPEGGIATOR
 Note Value                    1/8 dot
```

La valeur de note (Note Value) n'agit pas en mode Pattern.

Ci-dessous se trouve une liste des valeurs de note possibles et le nombre de clics d'horloge correspondant à chacune.

Valeur de note	Horloge MIDI
Double-ronde	192
Ronde pointée	144
Double-ronde de triolet	128
Ronde	96
Blanche pointée	72
Ronde de triolet	64
Blanche	48
Noire pointée	36
Blanche de triolet	32
Noire	24
Croche pointée	18
Noire de triolet	16
Croche	12
Double-croche pointée	9
Croche de triolet	8
Double-croche	6
Triple-croche pointée	4,5
Double-croche de triolet	4
Triple-croche	3

Arpeggiator Pattern Speed
(Vitesse de reproduction du Pattern d'arpège)

Ce paramètre permet de changer la vitesse de reproduction des Patterns d'un facteur 1/4X, 1/2X, 1X (normal), 2X ou 4X par rapport à la vitesse normale.

Pattern

Ce paramètre sert à choisir le Pattern employé quand l'arpégiateur est en mode " Pattern ". Il y a 200 Patterns programmés en usine et vous pouvez créer 100 Patterns personnels supplémentaires (voir page 110).

```
MASTER ARPEGGIATOR
Pattern    99¹  Pattern Name
```

Velocity
(Dynamique)

Ce paramètre détermine la dynamique de chacune des notes de l'arpège. La dynamique peut être définie par une valeur de dynamique précise (de 1 à 127) ou par la réelle dynamique de jeu employée lors de l'enregistrement de la note (played). Gardez à l'esprit que les valeurs de dynamique n'ont pas d'effet sur le son à moins que le Preset n'ait été programmé pour répondre à la dynamique.

```
MASTER ARPEGGIATOR
Velocity        played
```

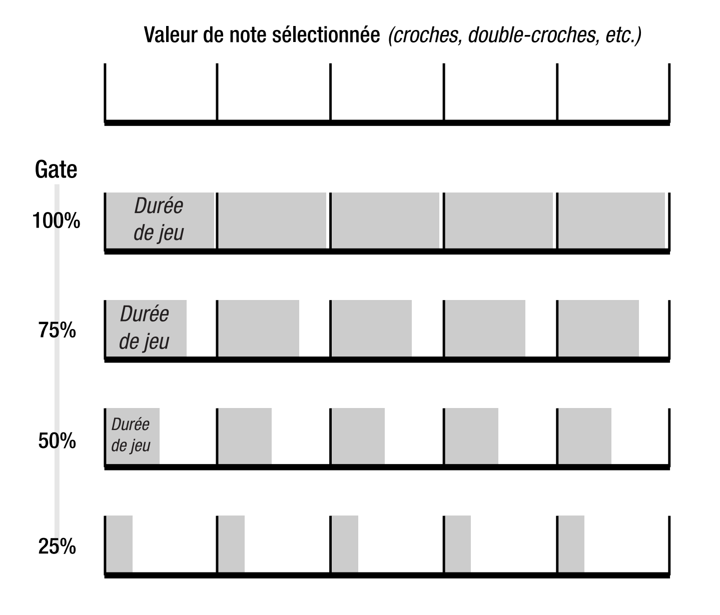
Gate Time
(Durée réelle de la note)

Ce paramètre agit conjointement au paramètre de durée théorique de note (Note Value). Le paramètre Note Value définit la longueur théorique d'une note et l'intervalle la séparant de sa suivante, le paramètre Gate (Gate Time) fixe le pourcentage réellement joué de cette valeur théorique. Cela peut avoir un effet radical sur le son en fonction de la façon dont les générateurs d'enveloppe sont programmés.

```
MASTER ARPEGGIATOR
Gate              100%
```

L'instant d'enfoncement de la touche est utilisé comme point de départ pour calculer la durée de note. *Voir "Duration" en page 107.*

Avec un réglage Gate de 100%, la note est tenue jusqu'au déclenchement de la note suivante. Les générateurs d'enveloppe n'arrivent jamais à leur phase de relâchement (Release). Avec un réglage Gate de 50%, la note est relâchée au milieu de l'intervalle qu'elle doit occuper et les générateurs d'enveloppe enchaînent alors avec leur phase de relâchement (Release) jusqu'à l'arrivée de la note suivante. Référez-vous à l'illustration suivante.



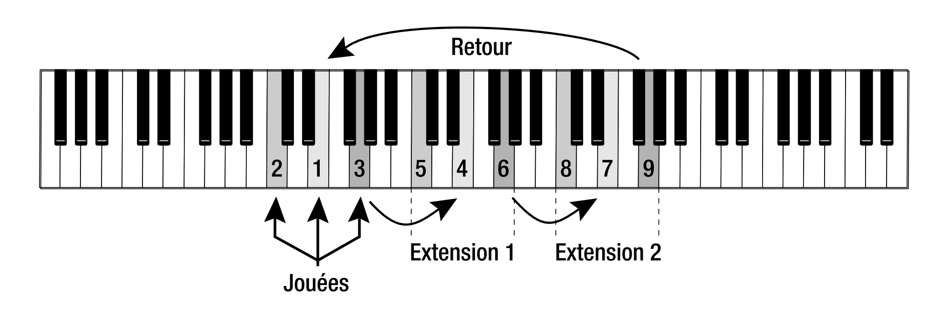
Extension Count

(Nombre de duplications d'arpège sur la tessiture)

Ce paramètre détermine combien de fois sera appliquée la duplication de l'arpège demandé conformément au réglage voulu par le paramètre Extension Interval. Avec un paramètre Extension Count à 0, l'arpège ne joue que les notes réellement jouées. Avec un réglage à 1, l'arpège joue les notes demandées, puis les mêmes notes (dans le même ordre transposées d'un intervalle fixé par le paramètre Extension Interval. Le cycle se répète ensuite.

```
MASTER ARPEGGIATOR
 Extension Count                    4
```

Par exemple, avec Extension Interval réglé sur 12 (une octave) et Extension Count sur 2, alors que le mode de l'arpégiateur est réglé sur Fwd Assign, si vous jouez mi2, puis do2 puis sol2, la séquence sera constituée de l'arpège : mi2, do2, sol2 puis mi3, do3, sol3, puis mi4, do4, sol4. Les valeurs du paramètre Extension Count vont de 0 à 15. Référez-vous à l'illustration suivante.



Extension Interval

(Intervalle de duplication)

Ce paramètre spécifie les intervalles additionnels produits quand vous pressez une touche. Par exemple, supposons que vous ayez joué do2 avec ce paramètre sur 7 (une quinte juste), en mode Up avec un paramètre Extension Count réglé à 1. L'arpège alterne entre do2 et sol2.

La plage de valeurs du paramètre Extension Interval va de 1 à 16.

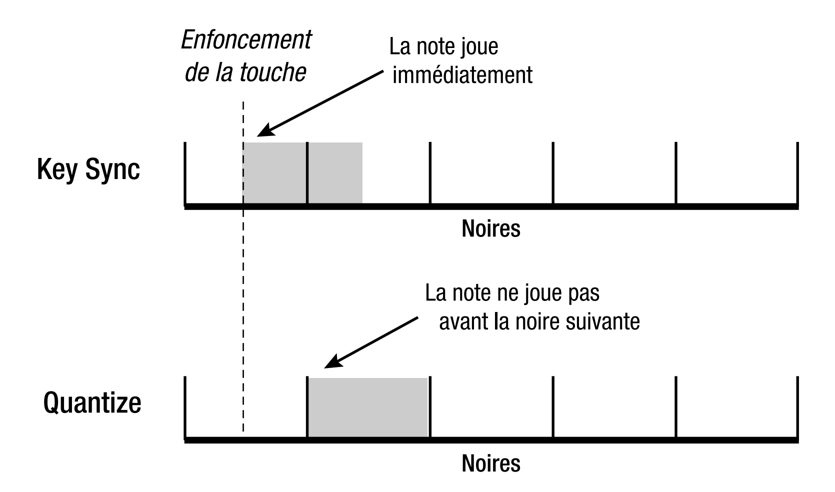
```
MASTER  ARPEGGIATOR
 Extension Interval                 7
```

Sync (Synchronisation)

Ce paramètre détermine le moment où une note sera jouée par rapport au moment où la touche est enfoncée. Avec un réglage sur ”Key Sync” (Synchronisation sur le clavier), la note joue à l'instant où une touche est enfoncée. Avec un réglage sur ”Quantized” (Quantifié ou ”corrigé”), la note ne joue qu'à l'emplacement exact correspondant à la valeur de note sélectionnée.

```
MASTER ARPEGGIATOR
Sync                    key sync
```

Le schéma suivant illustre comment fonctionnent les réglages Key Sync et Quantized.



Pre-Delay

La valeur Pre-Delay détermine le temps de retard de l'arpégiateur après le premier enfoncement de touche (Note-On) avant qu'il ne devienne actif. Durant la période de Pre-Delay, les notes sont jouées normalement (comme si l'arpégiateur n'était pas activé). Une fois la période de Pre-Delay écoulée, l'arpégiateur entre en action. Une fois que vous avez relâché toutes les touches de votre clavier de commande, le Pre-Delay redémarre pour la prochaine note enfoncée. En combinaison avec le paramètre Duration, le Pre-Delay vous permet de créer de nombreuses autres variations des motifs d'arpège. Veuillez-vous référez au schéma de la page 108.

Vous pouvez jouer normalement avec le Preset tant que le maintien des notes n'est pas supérieur à la durée fixée pour le Pre-Delay. Si c'était le cas, l'arpégiateur entrerait en action. Utilisé en conjonction avec plusieurs arpégiateurs, le Pre-Delay vous permet de décaler les différents motifs.

```
MASTER ARPEGGIATOR
Pre-Delay                    off
```

Duration
(Durée d'action de l'arpégiateur)

Ce paramètre détermine combien de temps l'arpégiateur joue avant de s'arrêter. Le paramètre Duration s'exprime en valeur de note. Par conséquent, si un arpège joue avec une valeur de note (Note Value) d'une double-croche et que le paramètre Duration a été réglé sur une ronde, l'arpégiateur jouera 16 notes avant de s'arrêter. Une fois le temps programmé pour le paramètre Duration écoulé, l'arpégiateur reste inactif tant que les touches ne sont pas relâchées. Si Duration est réglé sur Off, l'arpège se poursuit tant que les notes sont tenues (durée infinie).

```
MASTER ARPEGGIATOR
Duration                    1 / 1d
```

Ce paramètre peut servir à modifier les motifs (Patterns) et augmenter le nombre possible de combinaisons des variations de Patterns d'arpégiateur. Comme ce paramètre limite la durée de jeu de l'arpégiateur, il peut changer le motif d'arpège quand il est réglé sur une valeur inférieure à la longueur de l'arpège. Vous pouvez régler l'arpège pour qu'il se répète continuellement à l'aide de la fonction Recycle décrite ci-après.

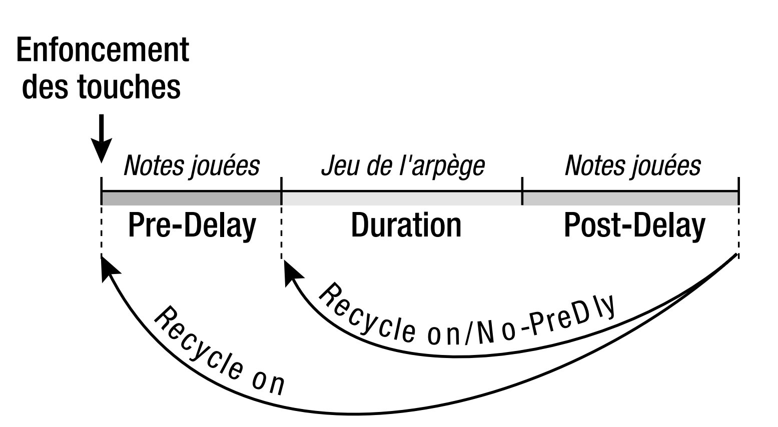
Post-Delay

Ce paramètre n'est actif que lorsque les paramètres Duration et Recycle ne sont ni l'un ni l'autre en mode "Off". La valeur de Post-Delay détermine le temps durant lequel les notes sont maintenues après la fin de la période voulue par le paramètre Duration. Veuillez-vous référer au schéma en page 108. Durant la période de Post-Delay, les notes sont jouées normalement, comme si l'arpégiateur était éteint. Une fois la période de Post-Delay écoulée, l'arpégiateur revient au début de la période Pre-Delay ou au début de la période Duration selon le réglagedsu paramètre Recycle.

Si l'arpégiateur joue une extension (duplication d'intervalle) quand la période Duration expire, les notes de l'extension continuent à jouer durant la période de Post-Delay (et de Pre-Delay si celui-ci est activé). Au prochain passage par la période Duration, l'extension reprend là où elle s'était arrêtée.

Le Post-Delay augmente le nombre de variations possibles dans les rythmiques et autorise la boucle de recyclage à être réglée sur une mesure exacte.

```
MASTER ARPEGGIATOR
Post-Delay                   off
```



Recycle
(Mise en boucle de l'arpégiateur)

Cette fonction permet la répétition ou ″ mise en boucle ″ de l'arpège ou du motif joué par l'arpégiateur. Elle agit conjointement aux paramètres Duration et Pre/Post-Delay pour permettre à la boucle d'être positionnée exactement sur une mesure. L'option ″ on/No-PreDly ″ court-circuite la période de Pre-Delay. Avec Recycle sur Off, le motif ou l'arpège s'arrête à la fin de la période de Post-Delay.



Keyboard Thru

Quand elle est activée, cette fonction superpose les notes non jouées en arpège aux notes produites par l'arpégiateur. Cela donne l'effet de deux parties jouant à la fois.

MASTER ARPEGGIATOR
Keyboard Thru off

Latch
(Verrouillage)

Avec le mode Latch réglé sur On, toute note jouée reste produite tant que vous ne la rejouez pas. Les notes ainsi ″ verrouillées ″ peuvent aussi être interrompues en réglant Latch sur Off dans cet écran ou en désactivant l'arpégiateur pour le canal actuellement affiché en écran principal.

MASTER ARPEGGIATOR
Latch on

Key Range
(Tessiture de l’arpégiateur)

Utilisez le paramètre Key Range pour fixer la tessiture de jeu de l’arpégiateur. Les notes comprises dans cette tessiture joueront en arpège et pas celles extérieures à cette tessiture. Utilisez les paramètres Extension (Count et Interval) pour dépasser la limite supérieure de la tessiture fixée par Key Range (voir les informations sur les paramètres Extension en page 105).

```
MASTER ARPEGGIATOR
Key Range                C-2->G8
```

Amenez le curseur sous le nom de la première note et employez la commande d’entrée de donnée pour définir la limite inférieure de la tessiture bénéficiant des arpèges. Amenez le curseur sous le nom de la seconde note et là aussi, utilisez la commande d’entrée de donnée pour définir la plus haute note pouvant être jouée par l’arpégiateur.

Send MIDI SysEx Data
(Emission de données MIDI exclusives)

Envoyez ces données comme une séquence ordinaire. Envoyer les données en une seule fois peut saturer la mémoire tampon d’entrée MIDI du XL-7.

Transmet les Patterns (motifs) d’arpégiateur via les sorties MIDI Out sous formes de données MIDI exclusives pour un autre XL-7 ou un ordinateur/séquenceur en vue de sauvegarde. Avec la touche Cursor et la commande d’entrée de donnée, sélectionnez les données MIDI que vous désirez transmettre.

User Patterns
Transmet tous les Patterns programmables par l’utilisateur ou Patterns ”User”.

00^{0} à 99^{0}
Ne transmet que le Pattern sélectionné.

```
SEND MIDI SYSEX DATA
All User Arp Patterns
```

Edit User Pattern

(Edition d'un Pattern programmable)

Banque 0 *= Patterns User*
Banque 1 *= Patterns d'usine*
Banque 2 *= Patterns d'usine*

Le XL-7 vous permet de créer et éditer vos propres Patterns d'arpégiateur. A l'aide du menu Edit User Pattern, vous pouvez créer jusqu'à 100 Patterns personnels et chacun peut avoir jusqu'à 32 pas de longueur.

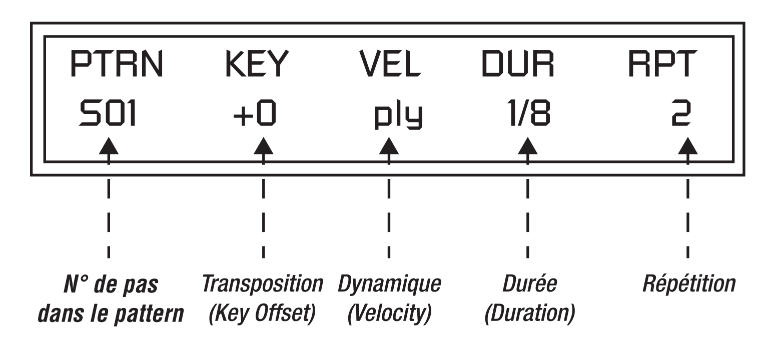
Quand vous éditez un Pattern, vous écrivez directement en mémoire - aucune commande de sauvegarde n'est nécessaire. C'est différent du menu d'édition " Edit " dans lequel vous devez sauvegarder un Preset avant qu'il ne soit perdu. Si vous désirez modifier un Pattern et conserver l'original, vous devez d'abord COPIER le Pattern à éditer dans un autre emplacement à l'aide du menu Save/Copy (voir page 119). Référez-vous aux instructions ci-dessous et aux descriptions de paramètres suivantes pour créer vos propres Patterns.

EDIT USER PATTERN
01[1] DRUMnBASS 1

Avant d'éditer un Pattern, sélectionnez l'arpégiateur Master (M) en écran principal et réglez l'arpégiateur sur le Pattern que vous allez éditer. Cela vous permettra d'entendre le fruit de vos éditions au fur et à mesure.

▶ Pour sélectionner le Pattern à éditer

1. Depuis l'écran Edit User Pattern représenté ci-dessus, déplacez le curseur en ligne inférieure et **sélectionnez le Pattern** à éditer. La DEL Enter commencera à clignoter. Pressez **Enter** pour revenir en position Home (début de l'écran).
2. Sélectionnez **l'écran suivant** dans la liste. C'est ici que vous éditerez le Pattern sélectionné.



3. Déplacez le curseur en **ligne inférieure** de l'afficheur. Pour chaque pas de votre Pattern, vous pouvez régler : note (Key), dynamique (Vel), Durée (Dur) et nombre de répétitions (RPT).

PTRN S

(Numéro de pas dans le Pattern)

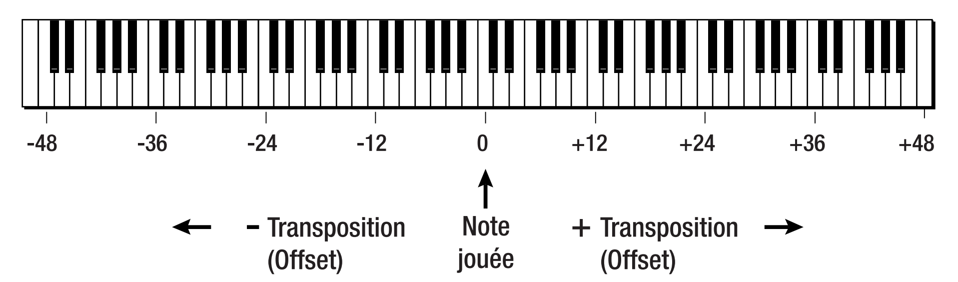
Vous pouvez programmer jusqu'à 32 pas pour chaque Pattern d'arpégiateur. Cette zone détermine quel pas, de 1 à 32, vous allez éditer.

Key (Note)

Ce paramètre définit ce qui se produit à ce pas. Il peut être à l'origine de 5 actions différentes. Ci-dessous se trouve la description de ces cinq actions et la façon de les exploiter.

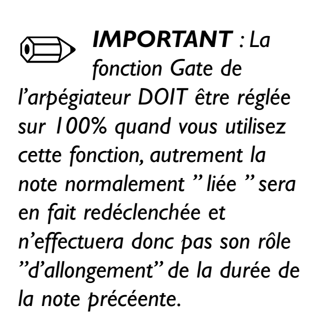
Key Offset (Intervalle par rapport à la note jouée)

Ce paramètre n'établit pas de façon absolue la note à jouer par l'arpégiateur, mais l'intervalle, en demi-tons, qui sépare la note à produire de la note jouée. Vous pouvez choisir une valeur de -48 à +48 pour chaque pas. Par exemple, si vous jouez un ″ do ″ sur le clavier avec ce paramètre réglé sur ″ +1 ″ pour le premier pas, le premier pas du pattern sera ″ do# ″.

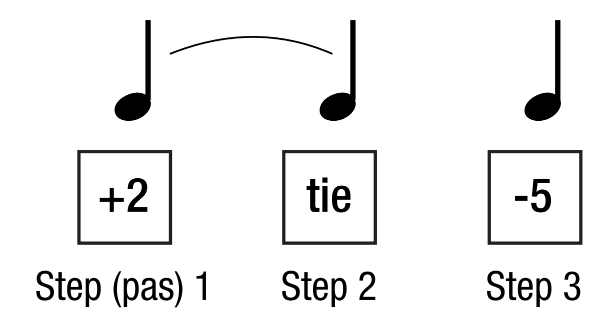


Tie (Liaison)

Cette fonction allonge la durée de la note précédente par une liaison vers une note de même hauteur. Vous pouvez lier ensemble n'importe quel nombre de pas consécutifs.



***IMPORTANT** : La fonction Gate de l'arpégiateur DOIT être réglée sur 100% quand vous utilisez cette fonction, autrement la note normalement ″ liée ″ sera en fait redéclenchée et n'effectuera donc pas son rôle ″d'allongement″ de la durée de la note précéente.*



Rest (Silence)

Plutôt que de jouer une note, vous pouvez définir un pas comme un silence (Rest). Le paramètre Duration établit la longueur du silence. Les silences peuvent être liés (Tie) entre eux pour former des silences plus longs.

Skip (Suppression)

Cette commande supprime tout simplement le pas du Pattern. Cette fonction facilite le retrait d'un pas devenu indésirable sans avoir à remanier la totalité du Pattern. Vous serez content de savoir que les paramètres de dynamique, durée et répétition sont mémorisés tels quels pour être ré-employés si vous désirez ré-incorporer ce pas ultérieurement.

End (Fin)

Cette commande signale la fin du Pattern. Tout pas programmé après le pas contenant la commande End sera ignoré.

Velocity

(Dynamique ou "Vel ")

Chaque note du Pattern est jouée selon une dynamique pré-programmée ici (de 1 à 127) ou en respectant la dynamique exprimée par le jeu de la touche lors de la programmation (ply).

Note : les valeurs de dynamique n'ont pas d'effet sur le son si la dynamique n'a pas été programmée dans le Preset pour agir sur un de ses paramètres.

Duration

(Durée ou "Dur")

Ce paramètre fixe la durée du pas, sous la forme d'une valeur de note, basée sur le tempo général (Master). Les durées de note possibles sont décrites ci-dessous.

1/32	Triple-croche	**1/2t**	Blanche de triolet
1/16t	Double-croche de triolet	**1/4d**	Noire pointée
1/32d	Triple-croche pointée	**1/2**	Blanche
1/16	Double-croche	**1/1d**	Ronde pointée
1/8t	Croche de triolet	**1/1t**	Ronde de triolet
1/16d	Double-croche pointée	**1/2d**	Blanche pointée
1/8	Croche	**1/1**	Ronde
1/4t	Noire de triolet	**2/1t**	Double-ronde de triolet
1/8d	Croche pointée	**2/1**	Double-ronde
1/4	Noire		

Repeat

(Répétition ou "Rpt")

Chaque pas peut être joué de 1 à 32 fois. Un réglage de répétition sur " 1 " signifie que le pas sera joué une fois (non répété).

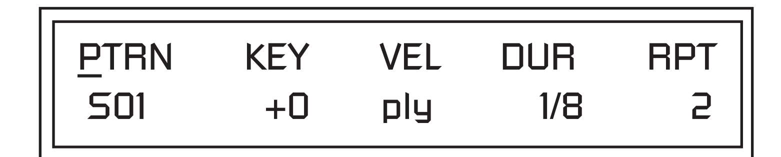
▶ Pour éditer un Pattern programmable ou " User "

1. Le premier paramètre de l'écran d'édition de Pattern d'arpégiateur concerne le numéro de pas dans le Pattern. Commençons par le pas 1 (S01).
2. Définissez la hauteur de note, la dynamique la durée et les éventuelles répétitions de ce pas.
3. Répétez les étapes 1 et 2 jusqu'à ce que vous ayez programmé le nombre de pas voulus pour le Pattern.
4. Réglez le paramètre Key sur " End " pour le dernier pas du Pattern.

User Pattern Name

(Nom de Pattern User)

La page User Pattern Name vous permet de donner un nom à n'importe quel Pattern User de l'arpégiateur.



▶ Pour nommer un Pattern user

1. Depuis l'écran d'édition de Pattern ci-dessus, déplacez le curseur sous le paramètre **PTRN**.
2. Tournez la **commande d'entrée de donnée** dans le sens des aiguilles d'une montre. L'écran suivant apparaît.

USER PATTERN NAME
00^0 Mod Sycle

3. Déplacez le curseur en ligne inférieure et **éditez le nom du Pattern** avec la commande d'entrée de donnée et les boutons Cursor.
4. Ramenez le curseur en position "**Home**" (représentée ci-dessus) en pressant le bouton **Home/Enter**.
5. Tournez la **commande d'entrée de donnée** d'un clic dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour retourner à l'écran d'édition de Pattern.
6. Tournez la **commande d'entrée de donnée** de plusieurs clics dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour revenir à l'écran principal du menu Arpégiateur.

Arpèges multi-canaux

Les Presets auxquels l'arpégiateur est assigné joueront à réception de données MIDI de déclenchement de notes venant des pads, du séquenceur interne ou d'une source MIDI externe.

Veuillez vous référez aux instructions de la page 16 pour prendre connaissance d'une méthode de jeu avec plusieurs arpégiateurs.

Menu Save/Copy

Le menu Save/Copy sert à sauvegarder les changements apportés à un Preset et à copier des données entre Presets. En mode d'édition rapide " Quick Edit ", ce menu est par défaut en page " Save To Preset " (Sauvegarde dans le Preset) avec le curseur déjà en seconde ligne afin de choisir le Preset de destination de la mémorisation. Vous pouvez utiliser la commande d'entrée de donnée pour naviguer dans les autres pages contenant les fonctions de copie.

Save Pattern

(Sauvegarde de Pattern)

Les changements apportés à un Pattern ne sont pas permanents tant que le Pattern n'est pas enregistré (sauvegardé ou encore " mémorisé ") sous sa nouvelle forme. Le coin supérieur droit de l'afficheur donne le pourcentage de mémoire restant disponible pour la sauvegarde de Patterns, y compris le Pattern actuel. Si le pourcentage affiché est 0%, vous devez d'abord " alléger " le Pattern, pour réduire la place qu'il occupe en mémoire avant qu'il puisse être sauvegardé. Voir " Thin Events " en page 57.

```
SAVE PATTERN to              20%
000⁰ Any Pattern Number
```

Avec le menu Edit, examinez les Presets intéressants afin de savoir comment ils fonctionnent.

▶ Pour sauvegarder un Pattern de séquenceur

1. Avec le sélecteur Mode/View en position " Pattern ", **sélectionnez le Pattern** que vous désirez sauvegarder.
2. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
3. Déplacez le curseur en ligne inférieure de l'afficheur et sélectionnez un **Pattern de destination pour la sauvegarde**.
4. Pressez **Enter** quand vous avez fait votre sélection. La DEL Enter clignote pour indiquer que le XL-7 attend votre réponse.
5. Le Pattern du séquenceur est maintenant sauvegardé dans l'emplacement choisi.

Save Preset
(Sauvegarde d'un Preset)

Chaque fois que vous apportez des changements à un Preset, que ce soit par le menu d'édition de Preset ou en mode d'édition rapide Quick Edit à l'aide des contrôleurs, vous devez ensuite sauvegarder votre Preset pour que ces changements deviennent permanents. Quand vous sauvegardez un Preset dans un emplacement mémoire, il efface toutes les informations concernant le Preset qui occupait préalablement ce même emplacement. Assurez-vous donc que l'emplacement choisi comme destination de la sauvegarde ne contient pas un Preset que vous désirez conserver.

Chaque fois que vous changez un paramètre de Preset, la DEL du bouton Save/Copy s'allume pour vous indiquer que vous devez sauvegarder votre travail.

```
SAVE PRESET  to            User
020¹ Destination Preset
```

▶ Pour sauvegarder un Preset

1. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
2. **Déplacez le curseur** en ligne inférieure de l'afficheur.
3. **Sélectionnez** le nouvel emplacement du Preset à l'aide de la commande d'entrée de donnée.
4. Pressez le bouton **Home/Enter**.

Copie d'information

Les procédures de copie vous permettent de copier des informations de tout Preset ou couche (Layer) vers un autre Preset ou couche. Pour utiliser la commande de copie, sélectionnez d'abord un Preset ou une couche où arriveront les informations copiées (emplacement de destination). Ensuite, depuis l'écran de copie, sélectionnez le Preset ou couche (emplacement source) que vous désirez copier dans l'emplacement préalablement sélectionné comme destination. A l'aide des commandes de copie, vous pouvez copier des informations de Preset, couche (Layer), routage (PatchCord) et arpégiateur.

Copy Preset
(Copie de Preset)

La commande Copy Preset vous permet de copier toutes les informations d'un Preset dans un autre. Les informations du Preset source (le preset depuis lequel se fait la copie) ne sont pas effacées de leur emplacement d'origine, mais juste copiées dans l'emplacement de destination.

```
COPY  PRESET  from          XL-7
009³  pad: Dreamer
```

Toutes les fonctions du navigateur sonore sont actives lors de l'emploi des fonctions de copie.

▶ Pour copier un Preset

1. **Sélectionnez le Preset** dans lequel arrivera la copie (Destination).
2. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
3. Sélectionnez "**Copy Preset from**" ("Copier le Preset de l'emplacement") à l'aide de la commande d'entrée de donnée.
4. **Avec la commande d'entrée de donnée**, sélectionnez le Preset à copier. Vous pouvez modifier la banque ROM, le numéro de Preset, Banque, Catégorie et le nom du Preset.
5. Pressez le bouton **Home/Enter**.
6. Un écran d'alerte apparaît pour vous demander de confirmer votre choix. Pressez le bouton **Home/Enter** pour copier le Preset sélectionné dans l'emplacement choisi à la première étape.

Copy Layer
(Copie de couche)

La commande Copy Layer permet de copier toute information de couche (Layer) d'un Preset dans une des couches du Preset actuellement sélectionné. La couche ayant l'information source (la couche dont vous désirez copier une information) n'est pas effacée de son emplacement d'origine, mais juste copiée dans l'emplacement de destination.

```
COPY LAYER   User      L1 -> L4
020¹ Source Preset
```

▶ Pour copier une couche (Layer)

1. **Sélectionnez le Preset et la couche** où arrivera la copie (Destination).
2. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
3. Déplacez le curseur en ligne inférieure de l'afficheur.
4. Sé**lectionnez**, à l'aide de la commande d'entrée de donnée, **l'emplacement du Preset** qui contient l'information à copier.
5. Déplacez le curseur en ligne supérieure de l'afficheur.
6. **Sélectionnez la couche (Layer)** du Preset source dans le premier champ à droite.
7. **Sélectionnez la couche de destination** dans le second champ.
8. Pressez le bouton **Home/Enter**.

Copy Cords

(Copie des réglages de routage d'une couche)

La commande Copy Cords permet de copier les réglages de routage (PatchCord) d'une couche (Layer) d'un Preset dans la couche choisie dans le Preset actuellement sélectionné. L'information source (le Preset dont vous désirez copier une information) n'est pas effacée de son emplacement d'origine, mais juste copiée dans l'emplacement de destination.

```
COPY CORDS    User    L1 -> L4
020¹ Source Preset
```

▶ Pour copier des réglages de routage (PatchCord)

1. **Sélectionnez le Preset et la couche** où arrivera la copie (Destination).
2. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
3. Déplacez le curseur en ligne inférieure de l'afficheur.
4. **Sélectionnez**, à l'aide de la commande d'entrée de donnée, **le Preset** qui contient l'information à copier.
5. Déplacez le curseur en ligne supérieure de l'afficheur.
6. **Sélectionnez la couche (Layer)** du Preset source dans le premier champ à droite.
7. **Sélectionnez la couche** de destination dans le second champ.
8. Pressez le bouton **Home/Enter**.

Copy Preset Cords

(Copie des réglages de routage d'un Preset)

La commande Copy Preset Cords permet de copier les réglages de routage (PatchCord) d'un Preset dans le Preset actuellement sélectionné. L'information source (le Preset dont vous désirez copier une information) n'est pas effacée de son emplacement d'origine, mais juste copiée dans l'emplacement de destination.

```
COPY PRESET CORDS        User
020¹ Source Preset
```

▶ Pour copier des réglages de routage d'un Preset (PatchCord)

1. **Sélectionnez le Preset** où arrivera la copie (Destination).
2. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
3. Déplacez le curseur en ligne inférieure de l'afficheur.
4. **Sélectionnez le Preset** qui contient l'information à copier.
5. Pressez le bouton **Home/Enter**.

Copy Arp Set
(Copie des réglages d'arpégiateur)

Cette fonction vous permet de copier les réglages d'arpégiateur de tout emplacement de Preset ROM ou RAM dans le Preset RAM (User) actuellement sélectionné.

```
COPY ARP SET from   XL-7
052⁰ syn: Syn Chaos
```

▶ Pour copier les réglages d'arpégiateur

1. Depuis l'affichage Preset View, **sélectionnez le Preset User** dans lequel vous désirez qu'arrive la copie des réglages d'arpégiateur.
2. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
3. Déplacez le curseur sur n'importe lequel des champs de la ligne inférieure de l'afficheur.
4. Avec la commande d'entrée de donnée, **sélectionnez le Preset** dont vous désirez copier les réglages.
5. Pressez **Enter** quand votre sélection est faite. *La DEL Enter clignote pour indiquer que le XL-7 attend votre réponse.*
6. Les réglages d'arpégiateur sont copiés dans le Preset actuellement sélectionné.

Copy Arp Pat
(Copie de Pattern d'arpégiateur)

Cette fonction vous permet de copier un Pattern d'arpégiateur de tout emplacement de Preset ROM ou RAM dans le Preset RAM (User) actuellement sélectionné.

```
COPY ARP PAT from  XL-7
96¹ TRANCED
```

▶ Pour copier un Pattern d'arpégiateur

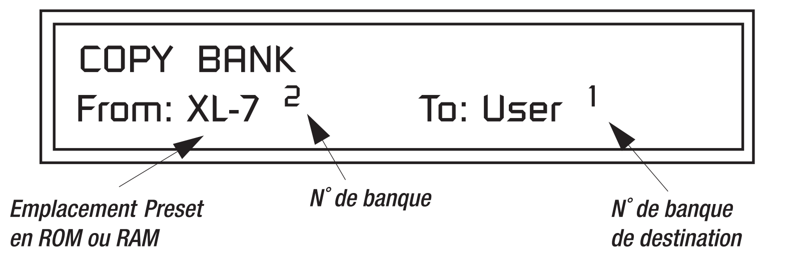
1. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
2. Déplacez le curseur sur n'importe lequel des champs de la ligne inférieure de l'afficheur.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, **sélectionnez le Preset** dont vous désirez copier les réglages.
4. Pressez **Enter** quand votre sélection est faite.

```
Overwrite pattern:
00⁰ No Control
```

5. Pressez **Enter**. Le Pattern de l'arpégiateur est copié dans le Pattern User sélectionné.

Copy Bank
(Copie de banque)

Cette commande permet de copier la totalité d'une banque d'un emplacement ROM ou RAM dans une banque RAM (User). Elle est particulièrement pratique après installation d'une nouvelle barrette de mémoire SIMM.



▶ Pour copier une banque de Presets

1. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
2. Déplacez le curseur sur le champ " From " de la ligne inférieure de l'afficheur.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, **sélectionnez la banque de Presets** que vous désirez copier.
4. Déplacez le curseur sur le champ " To " de la ligne inférieure de l'afficheur.
5. Avec la commande d'entrée de donnée, **sélectionnez la banque de Presets User** dans laquelle arrivera la copie.
6. Pressez le bouton **Home/Enter** pour que le remplacement par la banque copiée s'effectue.

Copy Pattern
(Copie de Pattern de séquenceur)

Cette fonction permet de copier un Pattern de séquenceur dans l'emplacement de Pattern actuellement sélectionné.

COPY PATTERN from 30%
96[1] TRANCED

▶ Pour copier un Pattern de séquenceur

1. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
2. Déplacez le curseur sur n'importe quel champ de la ligne inférieure de l'afficheur.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, sélectionnez le **Pattern** que vous désirez copier.
4. Pressez **Enter** quand vous avez fait votre sélection.

press ENTER to overwrite
063[0] No Control

5. Pressez **Enter**. Le Pattern est copié dans l'emplacement du Pattern actuellement sélectionné.

Save Song
(Sauvegarde de morceau)

Les changements apportés à un morceau (Song) ne sont pas permanents tant que le morceau n'a pas été sauvegardé.

```
SAVE SONG to        30%
004  :Blank
```

▶ Pour sauvegarder un morceau

1. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
2. Déplacez le curseur en ligne inférieure de l'afficheur.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, choisissez un nouvel emplacement pour le morceau. La DEL Enter clignotera.
4. Pressez **Enter** quand vous avez fait votre sélection. L'afficheur fera momentanément clignoter " Saving Song " et le morceau sera sauvegardé.

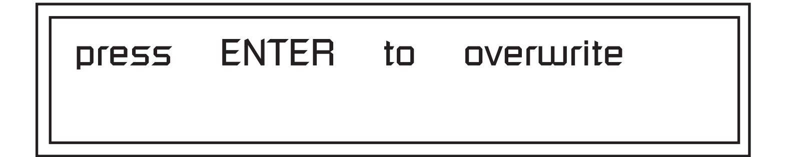
Copy Song
(Copie de morceau)

Cette fonction permet de copier un morceau de tout emplacement vers l'emplacement du morceau actuellement sélectionné.

```
COPY SONG from        30%
002 ENTRANCED
```

▶ Pour copier un morceau (Song)

1. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
2. Déplacez le curseur sur n'importe quel champ de la ligne inférieure de l'afficheur.
3. Avec la commande d'entrée de donnée, choisissez le morceau à copier.
4. Pressez **Enter** quand vous avez fait votre sélection.



5. Pressez **Enter**. Le morceau est alors copié à l'emplacement du morceau actuellement sélectionné.

Création de sons

Copy User Bank to Flash

(Copie de banque User en mémoire Flash)

C'est une fonction spéciale associée à la fonction de création de sons en mémoire Flash. Les sons sur SIMM Flash créés avec un Ultra Sampler EOS peuvent servir de banque personnalisée pour XL-7. Les Presets sont alors créés dans une banque User. Quand la banque de Presets est terminée, elle peut être copiée, par cette fonction, sur la barrette SIMM Flash. Les SIMM Flash contiennent deux emplacements mémoire distincts. Une de ces mémoires contient les échantillons de sons et l'autre contient quatre banques de 128 Presets.

ATTENTION : des tensions électriques dangereuses sont présentes dans le XL-7 ! Assurez-vous que l'alimentation du XL-7 est totalement coupée avant de retirer son capot. Replacez le capot avant de ré-alimenter l'appareil. Les deux emplacements pour mémoire SIMM du XL-7, marqués 0 et 1, sont situés derrière les contrôleurs sur la carte mère. **La SIMM Flash de destination doit être placée dans l'emplacement 1**.

```
COPY USER BANK TO FLASH
From: User0        To: Flash2
```

S'il n'y a pas de SIMM Flash dans l'appareil, le message d'erreur " Requires Flash SIMM " s'affiche.

▶ Pour copier une banque User en mémoire Flash

1. Assurez-vous qu'une SIMM Flash est insérée dans l'emplacement prévu à cet effet dans le XL-7.
2. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
3. Tournez la commande d'entrée de donnée pour sélectionner la fonction "**Copy User Bank** " affichée ci-dessus.
4. Déplacez le curseur sur le champ "**From**" et sélectionnez la banque User que vous désirez copier dans la SIMM Flash.
5. Déplacez le curseur sur le champ "**To**" et sélectionnez la banque Flash qui devra recevoir la banque User copiée.
6. Pressez **Enter**. La DEL Enter clignotera et l'écran ci-dessous apparaîtra.

```
Press ENTER to Overwrite
Flash SIMM Presets
```

7. Pressez à nouveau **Enter** pour confirmer. L'écran suivant apparaît :

```
COPYING USER BANK TO FLASH
Done. Please Reboot Now.
```

8. Les Presets Flash ne peuvent être exploités par le XL-7 qu'après redémarrage de celui-ci (mise hors puis sous tension). **Rallumez** le XL-7 et vérifiez que la nouvelle banque Flash a été correctement copiée.

Rename Flash SIMM

(Renommer une mémoire SIMM Flash)

L'identifiant (ID) de mémoire Flash est l'octet de poids fort ou MSB du message de sélection de banque MIDI employé pour sélectionner la banque de sons.

S'il n'y a pas de SIMM Flash dans l'appareil, le message d'erreur " Requires Flash SIMM " s'affiche.

Cet utilitaire autorise le changement de nom et de numéro d'identification (ID) de la SIMM Flash. Les SIMM Flash peuvent porter un nom de cinq lettres. Chaque SIMM Flash d'un XL-7 a un numéro d'identification unique (106-119).

Le champ dans le coin supérieur droit permet de choisir entre plusieurs SIMM Flash. Si une seule SIMM Flash est installée, ce champ ne peut pas être modifié.

```
RENAME FLASH SIMM      Flash
New Name: Drums        ID: 110
```

1. Assurez-vous qu'une **SIMM Flash est insérée dans l'emplacement** prévu à cet effet dans le XL-7.
2. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
3. Tournez la commande d'entrée de donnée pour sélectionner la fonction " Rename Flash SIMM " affichée ci-dessus.
4. Déplacez le curseur sur le champ "**New Name**" et renommez la SIMM à l'aide de la commande d'entrée de donnée pour sélectionner le caractère et des touches Cursor pour changer de position dans le nom.
5. **Réglez le numéro d'identification sonore de la SIMM**. Peu importe le numéro choisi tant que ce numéro n'est pas déjà employé par une autre SIMM.
6. Pressez **Enter**. La DEL Enter clignotera et l'écran ci-dessous apparaîtra.

```
Press ENTER to Update
Flash SIMM data
```

7. Pressez à nouveau **Enter** pour confirmer ou n'importe quel autre bouton pour annuler. L'écran suivant apparaît :

```
CHANGING SIMM NAME & ID
(takes about 2 minutes)
```

8. Les Presets Flash ne peuvent être exploités par le XL-7 qu'après redémarrage de celui-ci (mise hors puis sous tension). **Rallumez** le XL-7 et vérifiez que la nouvelle banque Flash a été correctement renommée.

Duplicate Slot
(Duplication de SIMM Flash)

Cet utilitaire permet de dupliquer des SIMM Flash avec le XL-7. Les données de sons et de Presets sont simultanément copiées lors de la duplication d'une SIMM Flash. Une SIMM de sons d'usine ne peut pas être dupliquée par cet utilitaire.

ATTENTION : des tensions électriques dangereuses sont présentes dans le XL-7 ! Assurez-vous que l'alimentation du XL-7 est totalement coupée avant de retirer son capot. **Replacez le capot avant de ré-alimenter l'appareil**.

Les deux emplacements pour mémoire SIMM du XL-7, marqués 0 et 1, sont situés derrière les contrôleurs sur la carte mère. La SIMM Flash que vous désirez copier DOIT être placée dans l'emplacement 0. La SIMM Flash de destination doit être placée dans l'emplacement 1.

```
DUPLICATE SLOT 0 FLASH
Start
```

S'il n'y a pas de SIMM Flash dans l'appareil, ou si les SIMM sont dans les mauvais emplacements, un message d'erreur s'affiche.

1. Assurez-vous que deux SIMM Flash sont insérées dans les emplacements prévus à cet effet dans le XL-7.
2. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
3. Tournez la commande d'entrée de donnée pour sélectionner la fonction "**Duplicate Flash SIMM**" affichée ci-dessus.
4. Déplacez le curseur en ligne inférieure et pressez **Enter**. La DEL Enter clignotera et l'écran ci-dessous apparaîtra.

```
Press ENTER to overwrite
the Flash SIMM in Slot 1
```

5. Pressez à nouveau **Enter** pour confirmer ou tout autre bouton pour annuler. L'écran suivant apparaît et la SIMM est copiée :

```
DUPLICATING SLOT 0 -> SLOT 1
(Takes about 5 minutes)
```

6. Quand le XL-7 a fini de dupliquer la SIMM, éteignez-le, retirez la SIMM copiée, puis rallumez l'instrument. C'est tout !

Randomize Preset (Création aléatoire d'un Preset)

C'est une grande fonction qui crée un nouveau Preset en se basant sur des portions de Presets ROM comme source d'éléments. En fusionnant des Presets ainsi créés de façon aléatoire, des Presets au son exceptionnel peuvent être facilement générés. Utilisez cette fonction pour générer de superbes nouveaux sons, obtenir de nouvelles idées de programmation ou juste pour l'amusement.

```
RANDOMIZE PRESET        User
000⁰ Any User Preset
```

Examinez les Presets intéressants à l'aide du menu d'édition pour comprendre comment ils fonctionnent.

▶ Pour créer un Preset de façon aléatoire

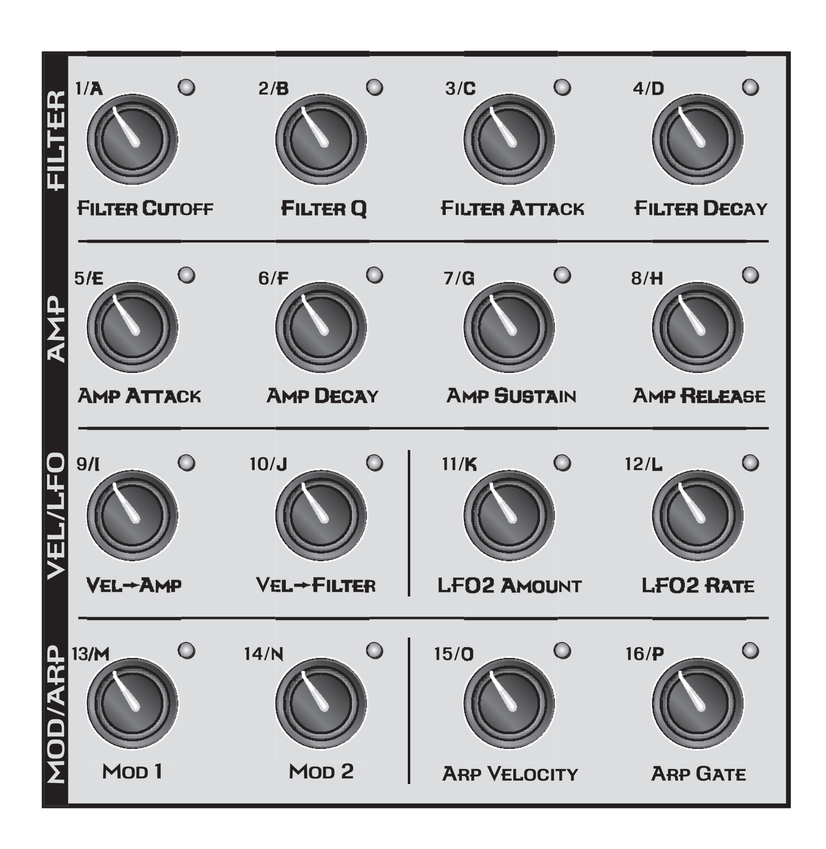
1. Pressez le bouton de menu **Save/Copy**.
2. Déplacez le curseur sur la ligne inférieure de l'afficheur et pressez **Enter**.
3. Un nouveau Preset sera créé.
4. Vous n'aimez pas le son? Pressez à nouveau **Enter** et un nouveau son aléatoire sera généré.

Appendice

Cette section fournit quelques informations plus techniques sur le XL-7. Dans cette appendice, vous trouverez des informations sur les courbes de dynamique, les commandes MIDI et les tableaux de routage (PatchCords).

Fonctions des contrôleurs de la façade

Les fonctions des contrôleurs de façade sont standardisées pour la plupart des Presets d'usine. Les fonctions typiques des contrôleurs sont décrites ci-après. Faites correspondre les contrôleurs d'un instrument de commande externe avec les commandes assignées aux contrôleurs dans le menu MIDI si vous désirez pilotez ces fonctions depuis un autre instrument.



Description des contrôleurs

Les contrôleurs de la façade peuvent être re-programmés pour chaque Preset et ainsi mémorisés dans n'importe laquel des Presets User. Les fonctions décrites ici sont celles voulues par les réglages programmés en usine.

Filter Cutoff . . . . .Fréquence du filtre
Filter Q . . . . .Résonance du filtre
Filter Attack . . . . .Pente d'attaque de l'enveloppe de filtre
Filter Decay . . . . .Pente de chute (Decay) et relâchement (Release) de l'enveloppe de filtre
Amp Attack . . . . .Pente d'attaque de l'enveloppe de volume
Amp Decay . . . . .Pente de chute (Decay) de l'enveloppe de volume
Amp Sustain . . . .Niveau de maintien (Sustain) de l'enveloppe de volume
Amp Release . . . .Pente de relâchement (Release) de l'enveloppe de volume
Vel -> Amp . . . . . .Action de la dynamique sur le volume
Vel -> Filter . . . . .Action de la dynamique sur la fréquencedu filtre
LFO 2 Amount . . .Intensité d'action du LFO 2
LFO 2 Rate . . . . . .Fréquence du LFO 2
Mod 1 . . . . .Paramètre de modulation 1
Mod 2 . . . . .Paramètre de modulation 2
Wild 1 . . . . .Varie en fonction du Preset
Wild 2 . . . . .Varie en fonction du Preset

Presets

Catégories de Presets du XL-7

Les Presets du XL-7 sont organisés en catégories dépendant des types de sons. Ci-dessous sont données les catégories et les trois lettres de leur préfixe :

arp : Joué en arpèges	**air** : Bruit de souffle d'un instrument
bas : Basses	**bel** : Cloches
bpm : Sons synchronisés, horloges	**bts** : BEATs pré-programmés
edg : Son court, étouffé	**gtr** : Guitare
hit : Plus court	**key** : Clavier, orgue
kit : Kit de batterie	**led** : Sons pour solo
pad : Son tenu, de type "nappe"	**nse** : Bruits
raw : Son brut, "cru"	**prc** : Percussion
syn : Complexe, riche en harmoniques	**sfx** : Effets sonores
wal : Dense, harmoniquement complexe	**vox** : Voix

Liste des Presets

User Bank 0, XL-7 Bank 0

0. kit:K-0
1. kit:K-1
2. kit:K-2
3. kit:K-3
4. kit:K-4
5. kit:K-5
6. kit:K-6
7. kit:K-7
8. kit:K-8
9. kit:K-9
10. kit:K-10
11. kit:K-11
12. kit:K-12
13. kit:K-13
14. kit:K-14
15. kit:K-15
16. kit:K-16
17. kit:K-17
18. kit:K-808
19. kit:K-909
20. kit:Acoustic 1
21. kit:Acoustic 2
22. kit:Hybrid
23. kit:Hard 1
24. kit:Hard 2
25. kit:K-1 HPF
26. kit:K-1 up 9
27. kit:K-2 millini
28. kit:K-3 LFO~LPF
29. kit:K-4 LFO~AMP
30. kit:K-5 Octave
31. kit:K-5 up 7
32. kit:K-5 Klub
33. kit:K-6 Chorus
34. kit:K-7 LFO~REZ
35. kit:K-8 16tsPan
36. kit:K-8~8 go
37. kit:K-9 D-Pan
38. kit:K-9 up 12
39. kit:K-10 D-Up
40. kit:K-10 High Q
41. kit:K-11 T-Dly
42. kit:K-12 Q-Dly
43. kit:K-13 QP-Dly
44. kit:K-14 D-Down
45. kit:K-15 D-D2
46. kit:K-16 Tremor
47. kit:808 Delay
48. kit:Envelope
49. prc:Kicks 1
50. prc:Kicks 2
51. prc:Solo Kick 1
52. prc:Solo Kick 2
53. prc:Snares 1
54. prc:Snares 2
55. prc:Snares 1 +7
56. prc:Snares 2 Eff
57. prc:Snares 2 Rev
58. prc:Snare Fill 1
59. prc:Snare Fill 2
60. prc:Ambi Snare
61. prc:Toms & Stuff
62. prc:Congas etc 1
63. prc:Congas etc 2
64. prc:Hats 1
65. prc:Hats 2
66. prc:Solo Hat 1
67. prc:Solo Hat 2
68. prc:Tambs
69. prc:Cymbals
70. prc:Shakers etc.
71. prc:Bells
72. prc:Blocks
73. prc:Claps/Snaps
74. prc:Misc
75. prc:Warehouse
76. prc:Scratches 1
77. prc:Scratches 2
78. prc:Tic a Tak
79. prc:Ubu Delay FX
80. hit:Enrezzle
81. hit:PLATINUM
82. hit:Voxy
83. hit:Krunchy
84. hit:Dreamer Tags
85. hit:Boink-King
86. hit:Nice 1
87. hit:Nice 2
88. hit:Nice 3
89. hit:Logger
90. hit:Dance 1
91. hit:Dance 2
92. hit:Dance 3
93. hit:Dance 4
94. hit:Dance 8
95. hit:Dance 11
96. hit:Dance 12
97. hit:Dance 14
98. hit:Dance 16
99. hit:Dance 20
100. hit:Dance 21
101. hit:Dance 22
102. hit:Dance 23
103. hit:Dance 24
104. hit:Dance 25
105. hit:Dance 26
106. hit:Organ 3
107. hit:Organ 4
108. hit:Organ 5
109. hit:Organ 6
110. hit:UnisonString
111. hit:Unison Brass
112. hit:Brass 6
113. hit:Brass 7
114. hit:Brass 9
115. hit:Brass 18
116. hit:Trumpet FX 1
117. hit:Trumpet FX 2
118. hit:Sax FX
119. hit:Blipp
120. hit:Buzz Blip
121. hit:Game
122. hit:Bell
123. hit:CMI
124. hit:Bass Stab
125. hit:H G
126. hit:H G Dive
127. hit:Drum Stab

Liste des Presets

User Bank 1, XL-7 Bank 1

0. syn:Basic Saw
1. syn:ORiON
2. syn:Spiders
3. syn:Nordica
4. syn:Sync4Sequenc
5. syn:Tink Or Toy
6. syn:Kyng Doam
7. syn:70-64
8. syn:12-30
9. syn:Trancer
10. syn:MortalSynth
11. syn:The Grid
12. syn:Calmer
13. syn:Cyborg
14. syn:South Euro 1
15. syn:South Euro 2
16. syn:Big E
17. syn:Riverdancing
18. syn:Air Age
19. syn:Trem String
20. syn:OBX
21. syn:40-10
22. syn:12-20
23. syn:3 O 3
24. syn:Geaxoils
25. syn:XtoZ
26. syn:Munster
27. syn:Booty Qooty
28. syn:Uborator
29. syn:Prophety
30. syn:Raved Pass
31. syn:D Pee
32. syn:Jesuasynth
33. syn:Wavetable
34. syn:Minor Evil
35. syn:Prot Brass
36. syn:Sweepy
37. syn:Glider
38. syn:Grumpy
39. syn:Gothica
40. syn:Too Big
41. syn:Echoing
42. syn:Screamer
43. syn:Electric
44. syn:CZ BIG
45. syn:SinEnsemble
46. syn:BigDandyBoy
47. syn:Willy 4
48. syn:R&B Stegas
49. syn:60-30
50. syn:SweetDream
51. led:Wet
52. led:Cyber 1
53. led:Cyber 5
54. led:Cyber 6
55. led:Cyber 7
56. led:Saturn
57. led:More Senses
58. led:Wormy 2
59. led:Wormy 3
60. led:Zeaxy 2
61. led:Brixx 2
62. led:Apoly 1
63. led:Fat S12
64. led:Fat CL1
65. led:Fat INT
66. led:Groove Wow
67. led:Alter 4
68. led:Alter 6
69. led:Synrg 7
70. led:Synrg 9
71. led:Fat Saw
72. led:Scizy 2
73. led:Scizy 4
74. led:Jungle X
75. led:Hypass Ditty
76. led:Heavy
77. led:Dreamlead
78. led:Duzbe 2
79. led:Fuzzer
80. led:Weezel
81. led:Noise F
82. led:P Mod 1
83. led:DesertTrance
84. led:TB 2
85. led:Metallic
86. led:PureSaw
87. led:Wormsine
88. led:Technoval
89. led:Falling
90. led:Scizy 2
91. pad:Rumble Pad
92. pad:Super Pad
93. pad:ARK Covet
94. pad:E P I C
95. pad:Sleepy
96. pad:Tecnorise
97. pad:Cvox
98. pad:Soft Trace
99. pad:Ice Dreams
100. pad:Big Chief
101. pad:Slow Dance
102. pad:Warm&Lush
103. pad:Art Deko
104. pad:Daddy's Girl
105. pad:Strings Box
106. pad:Hi&LowLight
107. pad:Vespers
108. pad:Ambi Pad
109. pad:Pure Synth
110. pad:HarmonicLift
111. pad:Lunar Trail
112. pad:Cryo Stasus
113. pad:Genesis
114. pad:Dark City
115. pad:SlogritStrng
116. pad:SaturnRings
117. pad:Smoovie
118. pad:Aki's World
119. pad:Low Back
120. pad:www.f mono
121. pad:Spelunkers
122. pad:Lifedream
123. pad:Perception
124. pad:Involved
125. pad:Lo Fi String
126. pad:AmbString 1
127. pad:AmbString 2

Liste des Presets

User Bank 2, XL-7 Bank 2

0. bas:Top Tri
1. bas:UK shoota
2. bas:Love Bee
3. bas:Jump Up
4. bas:Sub Duh
5. bas:Hybrid Phase
6. bas:A.D. 3033
7. bas:Vortex
8. bas:Saws Normal
9. bas:1 Shot
10. bas:Hard X
11. bas:Pinhead
12. bas:Go Long
13. bas:Square V
14. bas:H20
15. bas:Interference
16. bas:B-Acer
17. bas:P-dg
18. bas:Fatso
19. bas:F16
20. bas:Acid 7
21. bas:Sonic
22. bas:Bullit
23. bas:Dance II
24. bas:Rippedbass
25. bas:Depth
26. bas:Arplikebass
27. bas:Fat Arc
28. bas:PPX 1
29. bas:PPX 2
30. bas:Jungle Sub
31. bas:Fat Juno
32. bas:Smooth
33. bas:Heavy B
34. bas:Sub E
35. bas:S-Bass
36. bas:Thwip
37. bas:Log Bass
38. bas:Disser
39. bas:Sunny
40. bas:HardHouse
41. bas:Garage Sub
42. bas:Planet X
43. edg:Boxt
44. edg:Matrix
45. edg:Honker
46. edg:Analog Beast
47. edg:Zorkon
48. edg:AudKlav
49. edg:Scrape
50. edg:Hlywd Native
51. edg:Ringer
52. edg:Bare Edge
53. edg:Spawn
54. edg:Rez Zip
55. edg:FuzzGrinder
56. edg:Love All
57. edg:Squeake
58. edg:2 Flange
59. edg:Teeth
60. edg:Slicer
61. edg:Skreecher
62. edg:Love Hurts
63. wal:Strangled
64. wal:The Macheen
65. wal:Duckfuzz
66. wal:C-Ride
67. wal:HoverCraft
68. wal:Clavonate
69. wal:DailyBread
70. wal:I made it
71. wal:Backdraft
72. wal:Mammoth
73. wal:Maryland
74. wal:Thickets
75. wal:Ice Ring
76. wal:Silkness
77. wal:Byzantine
78. wal:Raverotic
79. wal:Ripped
80. wal:Balls2The..
81. wal:W6 3sEvEn
82. wal:Abyss
83. wal:GoSpeedRacer
84. wal:Tension
85. wal:Big Wall
86. wal:Luscious
87. nse:Interfear
88. nse:Diffuser
89. nse:Radon Shield
90. nse:That'sCreepy
91. nse:Future Steps
92. nse:LittleWeasel
93. nse:Martians
94. nse:Cast
95. nse:SpottedWhite
96. nse:Heavy Mental
97. nse:Hadrian's
98. nse:Machined
99. nse:Rezawrect
100. nse:Massive
101. nse:Soline 7x
102. nse:Quiet Wall
103. nse:Bottom Floor
104. nse:Distructor
105. nse:Undertaker
106. nse:Coyote
107. nse:Turbonic
108. nse:GrainyPixel
109. nse:Faucet Drip
110. nse:Psychic Sea
111. nse:Aarno Ldt
112. key:Smarm Organ
113. key:Disca Queen
114. key:Rave Organ
115. key:Organik
116. key:SynhissOrgan
117. key:Deep Organ
118. key:P-soul
119. key:TechnoGrand
120. key:Ocean
121. key:HybridTine
122. key:EP Roll 1
123. key:EP Roll 2
124. key:EP Fog
125. gtr:Guit Hits
126. gtr:Univibe
127. gtr:Clicky Picky

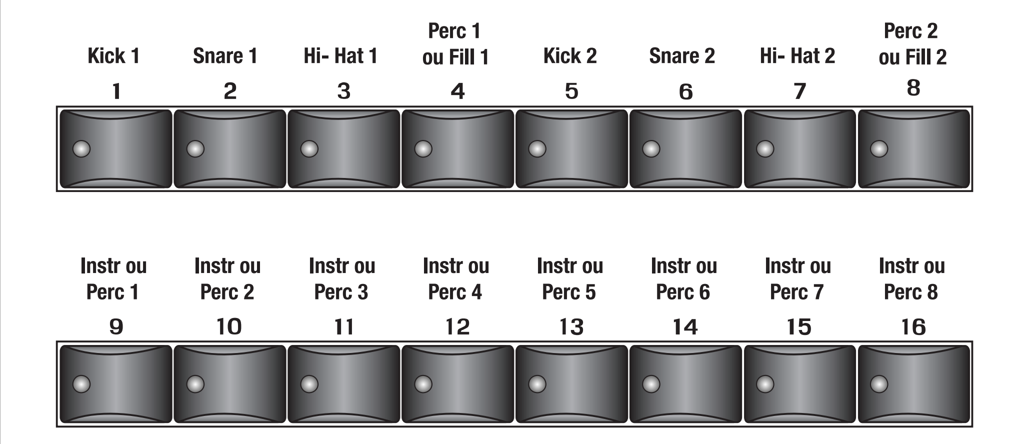
Liste des Presets

User Bank 3, XL-7 Bank 3

0. arp:Deeper Love
1. arp:Glider
2. arp:Alloy M
3. arp:JUNOsis
4. arp:A Trip
5. arp:Dreamer
6. arp:Palomar
7. arp:Raving
8. arp:Robo Trace
9. arp:Glory II
10. arp:Hollographic
11. arp:Pele
12. arp:Lust II
13. arp:Bottom Perc
14. arp:You Know It
15. arp:X-light II
16. arp:OrbisTabula
17. arp:OrbisPitcher
18. arp:The Grind
19. arp:Tron X
20. arp:Dry Wastland
21. arp:Axis One
22. arp:Bouchete
23. arp:Saw Standard
24. arp:Phrophetics
25. arp:Sine Drum
26. arp:Gutter Punk
27. arp:MooGie-D
28. arp:No Lo
29. arp:Sanctuary
30. arp:Pissto Hi
31. arp:T-2000
32. bpm:Bouncerette
33. bpm:Traveler
34. bpm:Boogy Synth
35. bpm:Lighter
36. bpm:End
37. bpm:E Room
38. bpm:Monster
39. bpm:Peak 7
40. bpm:Cult-feel
41. bpm:Love II
42. bpm:Synthex 90'
43. bpm:Underclass
44. bpm:Tempo LFOs
45. bpm:Carpe Diem
46. bpm:L Room
47. bpm:Reepeter
48. bpm:Solace
49. bpm:GRITS
50. bpm:TRIPPER
51. bpm:Higher Power
52. bpm:Trashy
53. bpm:Vision
54. bpm:Wading
55. bpm:Grinded
56. bpm:Electon
57. bpm:Bubbler
58. bpm:End
59. bpm:Wicked Low
60. bpm:RadioDaze
61. bpm:Panhandel
62. bpm:Minator
63. bpm:Lucy-Q
64. air:Bat Pann
65. air:GhostStories
66. air:Breath Stack
67. air:Tibet
68. air:Futura
69. air:Air Surf
70. air:Eastern Mist
71. air:Vampirella
72. air:Floater
73. air:Warm Chill
74. air:Digital Noiz
75. air:Scary Noise
76. air:StickyFinger
77. air:LeaveMeAlone
78. air:Breathless
79. air:FluteState
80. vox:LuciferDom
81. vox:Upper Bottom
82. vox:QVoxDelay
83. vox:Aah Eeh
84. vox:Choirish
85. vox:Ooh,Voices!
86. vox:Lushorch Vox
87. vox:Toxic Vox
88. vox:Zephyr
89. vox:Air Voices
90. vox:SIRRUS
91. vox:Future Vox
92. vox:Bliss
93. vox:ARMAGEDDON
94. vox:ANGELIKA
95. vox:Galaxal
96. vox:Bandvoxxe
97. vox:Exploration
98. vox:AfterShock
99. vox:Surfacing
100. vox:Ethereal
101. vox:Suffocating
102. vox:Space Voxxal
103. sfx:Moby's Trip
104. sfx:Odd Quasar
105. sfx:S-METAL
106. sfx:Zoned
107. sfx:OverTheEdge
108. sfx:Granules
109. sfx:Glassers
110. sfx:Alienator
111. sfx:Ripped Lazer
112. sfx:FoldingSpace
113. sfx:Uncertainty
114. sfx:CosmicCompny
115. sfx:REZA'S LaB
116. sfx:TerrorZoNE
117. sfx:LupeDeKool
118. sfx:CyberSience
119. bel:Modular Ring
120. bel:Efemm Bellsa
121. bel:Mult-A-Metal
122. bel:Mystery Bell
123. bel:NordicCalm
124. bel:Rainbellz
125. bel:Agualla Bell
126. bel:Capsulate
127. :XL-7 default

Organisation des Patterns d'usine du XL-7

Les Patterns d'usine du XL-7 font de 4 à 16 mesures de long et utilisent 8 à 16 pistes chacun. Utilisez les boutons Track Enable/Mute pour activer et désactiver les différentes parties. Toutes les pistes instrumentales sont en tonalité de do.



Liste des pistes (Tracks) de Patterns

	GROOVE PRINCIPAL
Track 1 / Canal 1	Pattern de grosse caisse (Kick) 1
Track 2 / Canal 2	Pattern de caisse claire (Snare) 1
Track 3 / Canal 3	Pattern de charleston (Hi-Hat) 1
Track 4 / Canal 4	Percussion 1 ou Fill/break 1
	AUTRE GROOVE
Track 5 / Canal 5	Pattern de grosse caisse (Kick) 2
Track 6 / Canal 6	Pattern de caisse claire (Snare) 2
Track 7 / Canal 7	Pattern de charleston (Hi-Hat) 2
Track 8 / Canal 8	Percussion 2 ou Fill/Break 2
	DIVERS - Instruments ou Percussion
Track 9 / Canal 9	Instr ou Percussion 1 (Main Bass)
Track 10 / Canal 10	Instr ou Percussion 2 (Main Lead)
Track 11 / Canal 11	Instr ou Percussion 3 (Main Comp)
Track 12 / Canal 12	Instrument ou Percussion 4
Track 13 / Canal 13	Instrument ou Percussion 5
Track 14 / Canal 14	Instrument ou Percussion 6
Track 15 / Canal 15	Instrument ou Percussion 7
Track 16 / Canal 16	Instrument ou Percussion 8

Liste des Patterns

Le numéro après le nom du Pattern correspond au tempo en battements par minute (BPM).

0. Arctic Drift 140
1. Beat Pusher 138
2. Lily's Love 140
3. Body Groove 134
4. Cool Down 135
5. Dream Punk 130
6. Es Paradis 160
7. Future Man 137
8. Hard In Motion 145
9. K E M 160
10. Joya 129
11. Big Brother 138
12. Ambideep 140
13. Ibiza's Strobe 140
14. In The Air 135
15. Club Luv 139
16. Millennium 138
17. Flyer 140
18. You Want It 140
19. Over Ground 139
20. Home Free 145
21. Metallic 134
22. Lo Fi 145
23. Commandment 135
24. Bee Hive 140
25. Side By Side 140
26. Tantra 125
27. Trance Date 140
28. Trancer 139
29. Traveler 138
30. Two Tales 140
31. Her Glory 140
32. Rafters 140
33. Organ Donor 138
34. X Mox 132
35. Four AM 130
36. Peak 132
37. Magic Blue 133
38. My Hero 140
39. Mood One 125
40. Perception 135
41. Pod Racer 140
42. Smooth 135
43. Storm Bringer 150
44. The E Room 125
45. Underground 138
46. Amsterdam 130
47. Basshead 125
48. Beat Freak 125
49. Clap and Stop 123
50. Diamond Hip 132
51. House Of Tec 135
52. Insane One 134
53. Insane Two 134
54. Beautify 134
55. Lola 128
56. Phatt Boy E 122
57. Sunset Flight 134
58. Midnight 160
59. Living Free 156
60. Bass Scape 166
61. Outer Body 148
62. Particle Beam 180
63. Trip Steppin One 168
64. Trip Steppin Two 168
65. UK Limited 160
66. Zodiac 150
67. Fire Fly 158
68. Soot 158
69. Chill Bee 160
70. Dark Flower 158
71. Seasoning 153
72. Serene 85
73. New World 150
74. Deep Space One 160
75. Deep Space Two 160
76. Doggy Style 140
77. Electro Dream 160
78. Hard House One 146
79. Hard House Two 146
80. Zolo 145
81. East Tenth 145
82. Elevate 132
83. Big Break 130
84. Break Beat 137
85. Encore 142
86. Exciter 140
87. Germania 140
88. Heaven 140
89. Humana 135
90. Light R 137
91. Lily's Rose 135
92. Organic Cube 136
93. Outer Wall 139
94. Rocket 134
95. Voice Farm 135
96. My Goodness 129
97. Hurt 125
98. Oh Yea 122
99. Deep Sleep 120
100. Mood Two 117
101. Closer 115
102. Mind Game 115
103. Dark Dream 110
104. Floppy 107
105. Euro One 105
106. Lost Joy 105
107. Mood Three 105
108. Slow Trip 94
109. Decoder 90
110. Vodo Lounge 133
111. Crow Bar 126
112. Level Twenty 126
113. Luv Parade 126
114. Krave 129
115. Good Life 130
116. Opium Gardens 125
117. PLUR 132
118. Garage One 130
119. Garage Two 130
120. Tequila Mix 125
121. Industry Jump125
122. Front Line 125
123. Red Corner 136
124. Tekno Tribe 135
125. Unhooked 130
126. Total Chaos 145
127. Stepper 94

Liste des Phrases (Riff)

0. KEY-C3.mid
1. AIR-Bat Pann
2. AIR-Breathless
3. AIR-Futura
4. BAS-1 Shot
5. BAS-2600x
6. BAS-3O3x
7. BAS-Acid Mono
8. BAS-BadTubex
9. BAS-Bullit
10. BAS-Dist TB1
11. BAS-DistortoTBx
12. BAS-DoFi
13. BAS-Filter 1
14. BAS-Filter 2
15. BAS-Filter 3
16. BAS-Heavy M
17. BAS-Interfear
18. BAS-Lo-Za
19. BAS-Metal Heartx
20. BAS-Mini Morex
21. BAS-Pdg
22. BAS-Q Bassx
23. BAS-SE Microx
24. BAS-Say Whatx
25. BAS-Shiftx
26. BAS-Sub Corex
27. BEL-Bellsa
28. BEL-Modular
29. BEL-Mystery
30. BPM-Boogy
31. BPM-Bounce
32. BPM-UnderC
33. BTS-007 1
34. BTS-4am yin 1
35. BTS-808 Street 1
36. BTS-Acid 1
37. BTS-Big Body 1
38. BTS-Big Shaker 1
39. BTS-BlackHouse1
40. BTS-D&B Smooth 2
41. BTS-D&B Tight 1
42. BTS-D-House 1
43. BTS-DJ-A.mid
44. BTS-Dark Hero 1
45. BTS-Dist Treo 1
46. BTS-DoFi 1
47. BTS-Drumatic 1.mid
48. BTS-Elbowroom 1
49. BTS-Europiavis1
50. BTS-Frantikk 1.mid
51. BTS-Ginger 1
52. BTS-Groove II 1
53. BTS-Groove IT 1
54. BTS-HBtoo 3
55. BTS-Heaven 3
56. BTS-HiHo 1
57. BTS-Indy-T 1
58. BTS-Jump Hard 1
59. BTS-Kraftwork 1
60. BTS-L-101 1
61. BTS-Light-R 1.smf
62. BTS-Lo-Z 1
63. BTS-LoFi 1
64. BTS-Logic1
65. BTS-Mind Game 2
66. BTS-Mind Game 3
67. BTS-Peak777 1
68. BTS-Perception 1
69. BTS-RollerGirl 1.mid
70. BTS-Rush 1
71. BTS-Semi-Time 2
72. BTS-System X 1
73. BTS-TeknoTribe 1
74. BTS-The Beast 1.mid
75. BTS-Trancer 1
76. BTS-TranzAmbient
77. BTS-Unhooked 1
78. BTS-X-Mox 1.smf
79. BTS-Xie-racy 1
80. BTS-HI-NRG
81. BTS-Trance Date 1
82. BTS-Club it 1
83. BTS-Lily's Rage
84. BTS-Rocket
85. EDG-Boxt lter
86. EDG-FilterQ
87. GTR-Chuckinx
88. HIT-Enrezzle
89. HIT-Guit Hits
90. HIT-Orgy Hitts
91. HIT-Tite
92. KEY-C Triad.mid
93. KEY-C2 (2 Bars)
94. KEY-C2 (4 Bars)
95. KEY-C3 (2 Bars).mid
96. KEY-C3 (4 Bars).mid
97. KEY-C4.mid
98. KEY-Cm7.mid
99. KEY-Cm9.mid
100. KEY-Cmaj7.mid
101. KEY-CUp-Down.mid
102. KEY-Cs Up.mid
103. KEY-DxJx
104. KEY-Groove
105. KEY-Organik
106. KEY-Synhiss
107. KIT-80's 4track
108. KIT-Boom 4track
109. KIT-Compre 4track
110. KIT-Dirt 5track
111. KIT-G 4track
112. KIT-Hide 4track
113. KIT-K'werk 4track
114. KIT-Mant 4track
115. LED-Boxt mono
116. LED-Krane
117. LED-More S
118. LED-Tunnel
119. LED-Wet
120. NSE-LucyF
121. PAD-BP Strings
122. PAD-Danube
123. PAD-Dark City
124. PRC-Construct
125. PRC-Crash Head
126. RAW-Drama
127. SYN- 7064
128. SYN-4 track a
129. SYN-4 track b
130. SYN-Basic
131. SYN-Compu X

Liste des Phrases (Riff)

132. SYN-Enviroment
133. SYN-Grind Me
134. SYN-Nordica
135. SYN-Octivate
136. SYN-Orion
137. SYN-Quadra
138. SYN-Saint
139. SYN-Sinner
140. SYN-South E2
141. SYN-Tran 3track
142. SYN-Tripper
143. VOX-Bliss
144. VOX-Zephr
145. WAL-Abyss
146. WAL-CRide
147. WAL-Love 2bee
148. WAL-Mammoth
149. WAL-Raverot
150. XTR-Booty Q
151. BTS-C-Man
152. BTS-Humana
153. BTS--Indy-T 1
154. BTS-Jump Hard 1
155. BTS-Kraftwork 1
156. BTS-L-101 1
157. BTS-Light-R 2
158. BTS-Lily's Rage
159. BTS-Lo-Z 1
160. BTS-LoFi 1
161. BTS-Logic1
162. BTS-Metallic
163. BTS-Mind Game 2
164. BTS-Mind Game 3
165. BTS-Organic Cube
166. BTS-Peak777 1
167. BTS-Perception 1
168. BTS-placeholder
169. BTS-Rocket
170. BTS-RollerGirl 1
171. BTS-Rush 1
172. BTS-Semi-Time 2
173. BTS-System X 1
174. BTS-TeknoTribe 1
175. BTS-The Beast 1
176. BTS-Trance Date
177. BTS-Trancer 1
178. BTS-TranzAmbient
179. BTS-Unhooked 1
180. BTS-X-Mox 3
181. BTS-Xie-racy 1

Liste des Instruments

Cette section référence les instruments "bruts" de la ROM du XL-7.
Les instruments sont constitués d'un ou plusieurs échantillons (samples).

0. None
1. Sine Wave
2. Saw Wave
3. Square Wave
4. Triangle Wave
5. Audity Saw
6. Audity Square
7. Audity Blend
8. Audity Sync
9. Audity Sync
10. Audity Sync 1
11. Audity Sync 2
12. Audity Sync 3
13. Audity PWM 1
14. Audity PWM 2
15. Audity PWM 3
16. Ring Mod 1
17. Ring Mod 2
18. Ring Mod 3
19. Metal Wave
20. Jungle Lead
21. Metalik
22. Brass Lead 1
23. Brass Lead 2
24. Audity Lead 1
25. Audity Lead 2
26. Audity Lead 3
27. Audity Lead 4
28. Audity Lead 5
29. Audity Lead 6
30. Audity Lead 7
31. Audity Lead 8
32. Audity Lead 9
33. Audity Lead 10
34. Audity Lead 11
35. Classic Lead 1
36. Classic Lead 2
37. Classic Lead 3
38. Classic Lead 4
39. Digi Lead
40. Audity Synth 1
41. Audity Synth 2
42. Audity Synth 3
43. Audity Synth 4
44. Audity Synth 5
45. Audity Synth 6
46. Audity Synth 7
47. Audity Synth 8
48. Audity Synth 9
49. Audity Synth 10
50. Audity Synth 11
51. Audity Synth 12
52. Audity Synth 13
53. Audity Synth 14
54. Audity Bass 1
55. Audity Bass 2
56. Audity Bass 3
57. Acid Bass 1
58. Acid Bass 2
59. Acid Bass 3
60. Acid Bass 4
61. Acid Bass 5
62. Acid Bass 6
63. Acid Bass 7
64. Acid Bass 8
65. Acid Bass 9
66. Acid Bass 10
67. Hybrid Bass 1
68. Hybrid Bass 2
69. Hybrid Bass 2b
70. Dance Bass 1
71. Dance Bass 2
72. Mikro Bass
73. Shush Bass
74. Fuzz Bass
75. Flange Bass
76. Buzz Bass
77. Booty Q Bass 1
78. Booty Q Bass 2
79. Zodiac Bass 1
80. Zodiac Bass 2
81. Prodigal Bass
82. Zeek Bass
83. Audity Bell 1
84. Audity Bell 2
85. Audity Bell 3
86. Audity Bell 4
87. Audity Bell 5
88. Vox Humana
89. Vapor Vox
90. Chronic Vox
91. Vox Wave 1
92. Vox Wave 2
93. Vox Wave 3
94. Vox Wave 4
95. Vox Wave 5
96. Vox Wave 6
97. White Noise
98. Pink Noise
99. Audity Wall 1
100. Audity Wall 2
101. Audity Wall 3
102. Audity Wall 4
103. Audity Wall 5
104. Audity Wall 6
105. Audity Wall 7
106. Noise Tunnel
107. Air Pipe
108. Crystal Cavern
109. Sonar
110. Audity Edge 1
111. Audity Edge 1b
112. Audity Edge 1c
113. Audity Edge 2
114. Audity Edge 3
115. Future World
116. Grinder
117. Growly
118. Cricket
119. Fuzz Ball
120. Droid Scrape
121. Rez Honk
122. Krunchy Hit

Liste des Instruments

123. Turbo
124. Interference
125. 1 Shot Bass
126. 1 Shot Dis Bass 1
127. 1 Shot Dis Bass 2
128. 1 Shot Dis Bass 3
129. 1 Shot Perc Bass
130. 1 Shot Grind
131. 1 Shot Siren
132. 1 Shot Turbine
133. 1 Shot Alien
134. 1 Shot Laser Rip
135. 1 Shot Aud Vox
136. 1 Shot Scratch 1
137. 1 Shot Scratch 2
138. 1 Shot Scratch 3
139. 1 Shot Scratch 4
140. Looped Perc 1
141. Looped Perc 2
142. Looped Perc 3
143. Looped Perc 4
144. Looped Perc 5
145. Looped Perc 6
146. Looped Perc 7
147. Looped Perc 8
148. Looped Perc 9
149. Looped Perc 10
150. Looped Perc 11
151. Looped Perc 12
152. Looped Perc 13
153. Looped Perc 14
154. Looped Perc 15
155. Looped Perc 16
156. Looped Perc 17
157. Looped Perc 18
158. Looped Perc 19
159. Looped Perc 20
160. Looped Perc 21
161. Looped Perc 22
162. Looped Perc 23
163. Looped Perc 24
164. Looped Perc 25
165. Looped Perc 26
166. Looped Perc 27
167. Looped Perc 28
168. Looped Perc 29
169. Looped Perc 30
170. Looped Perc 31
171. Looped Perc 32
172. Looped Perc 33
173. Looped Perc 34
174. Looped Perc 35
175. Looped Perc 36
176. Looped Perc 37
177. Looped Perc 38
178. Looped Perc 39
179. Looped Perc 40
180. Looped Perc 41
181. Looped Perc 42
182. Looped Perc 43
183. Looped Perc 44
184. Looped Perc 45
185. Looped Perc 46
186. Looped Perc 47
187. Looped Perc 48
188. Looped Perc 49
189. Looped Perc 50
190. Looped Perc 51
191. Looped Perc 52
192. 1 Shot Perc 1
193. 1 Shot Perc 2
194. 1 Shot Perc 3
195. 1 Shot Perc 4
196. 1 Shot Perc 5
197. 1 Shot Perc 6
198. 1 Shot Perc 7
199. 1 Shot Perc 8
200. 1 Shot Perc 9
201. 1 Shot Perc 10
202. 1 Shot Perc 11
203. 1 Shot Perc 12
204. 1 Shot Perc 13
205. 1 Shot Perc14
206. 1 Shot Perc 15
207. 1 Shot Perc 16
208. 1 Shot Perc 17
209. 1 Shot Perc 18
210. 1 Shot Perc 19
211. 1 Shot Perc 20
212. 1 Shot Perc 21
213. 1 Shot Perc 22
214. 1 Shot Perc 23
215. 1 Shot Perc 24
216. 1 Shot Perc 25
217. 1 Shot Perc 26
218. 1 Shot Perc 27
219. 1 Shot Perc 28
220. 1 Shot Perc 29
221. 1 Shot Perc 30
222. 1 Shot Perc 31
223. 1 Shot Perc 32
224. 1 Shot Perc 33
225. 1 Shot Perc 34
226. 1 Shot Perc 35
227. 1 Shot Perc 36
228. 1 Shot Perc 37
229. 1 Shot Perc 38
230. 1 Shot Perc 39
231. 1 Shot Perc 40
232. 1 Shot Perc 41
233. 1 Shot Perc 42
234. 1 Shot Perc 43
235. 1 Shot Perc 44
236. 1 Shot Perc 45
237. 1 Shot Perc 46
238. 1 Shot Perc 47
239. 1 Shot Perc 48
240. 1 Shot Perc 49
241. 1 Shot Perc 50
242. 1 Shot Perc 51
243. 1 Shot Perc 52
244. 1 Shot Perc 53
245. 1 Shot Perc 54
246. 1 Shot Perc 55
247. 1 Shot Perc 56
248. 1 Shot Perc 57
249. 1 Shot Perc 58
250. 1 Shot Perc 59
251. 1 Shot Perc 60
252. 1 Shot Perc 61
253. 1 Shot Perc 62
254. 1 Shot Perc 63
255. 1 Shot Perc 64
256. 1 Shot Perc 65
257. 1 Shot Perc 66

Liste des Instruments

258. 1 Shot Perc 67
259. 1 Shot Perc 68
260. 1 Shot Perc 69
261. 1 Shot Perc 70
262. 1 Shot Perc 71
263. 1 Shot Perc 72
264. 1 Shot Perc 73
265. 1 Shot Perc 74
266. 1 Shot Perc 75
267. 1 Shot Perc 76
268. 1 Shot Perc 77
269. 1 Shot Perc 78
270. 1 Shot Perc 79
271. 1 Shot Perc 80
272. 1 Shot Perc 81
273. Audity Scratches
274. El Perc Kit 1
275. El Kit 1 Looped
276. Kit 1 Env Loops
277. El Perc Kit 2
278. El Kit 2 Looped
279. Kit 2 Env Loops
280. Hybrid Perc
281. Warehouse Perc
282. Acoustic Perc A
283. Ac Kick+Snare B
284. Acoustic Kit A+B
285. Hardcore Kit 1
286. Hardcore Kit 2
287. Hardcore Kit 3
288. Hum
289. Below Sub
290. Super Sub
291. SE Sub 1
292. SE Sub 2
293. SE Sub 3
294. SE Sub 4
295. SE Sub 5
296. SE Sub 6
297. SE Sub 7
298. Hit
299. Subtle
300. Mem Moog
301. Lowness
302. Ice
303. Analow
304. Moog Tri
305. Moog Sub
306. Moogy
307. Fat Sun
308. Analog
309. Q 1
310. Q 2
311. Q 3
312. Planet
313. 2600
314. Synth 1
315. Synth 2
316. Synth 3
317. Synth 4
318. Synth 5
319. Synth 6
320. Synth 7
321. Synth 8
322. Synth 9
323. Synth 10
324. TB 1
325. TB 2
326. TB 3
327. TB 4
328. CZ101
329. PPG
330. Mini 1
331. Mini 2
332. Mini 3
333. Mini 4
334. Saw
335. Ultimate 1
336. Ultimate 2
337. Micro Moog
338. DB9 1
339. DB9 2
340. Phlappy
341. Power Q
342. Big Sync
343. Buzzer
344. Saw Sync
345. Pocket
346. Q Attack Sub
347. Sonics
348. Perco
349. Not So Mini
350. Spitt
351. Tap
352. Juno Sub
353. Complex Sub
354. Full Octave
355. Deep Pocket
356. JP4
357. Synth Hits
358. DX 1
359. DX 2
360. DX 3
361. EP 1
362. EP 2
363. EP 3
364. Home 1
365. Home 2
366. Street
367. Pure
368. Fing&Harms 1
369. Fing&Harms 2
370. All Purpose
371. Standard
372. Fretless 1
373. Fretless 2
374. Fretless 3
375. Fretless 4
376. Upright 1
377. Upright 2
378. Slap 1
379. Slap 2
380. Gruzzy Pop
381. Pop Slide 1
382. Pop Slide 2
383. Pop Slide 3
384. Pop Slide 4
385. Funk Hits
386. Organ 1
387. Organ 2
388. Mutes
389. Power 1
390. Power 2
391. Power Hit
392. Synth Axe

Liste des Instruments

393. Hits
394. Pipe Organ
395. DrawbarOrgan
396. Perc Organ
397. Org Day
398. Disco Organ
399. DX Organ
400. JX Organ
401. Tone Organ
402. Simple Organ
403. Org Lite
404. Org Nod
405. Full Organ
406. Synth Organ
407. BreathyOrgan
408. Dance Organ
409. Farsa 1
410. Farsa 2
411. Vox Organ
412. Synth Cheeze
413. Organ Hits 1
414. Organ Hits 2
415. Tine EP
416. Pretty EP
417. Classic EP
418. FM EP 1
419. FM EP 2
420. EP Hits
421. Clavinet
422. Piano Wave
423. Xylo Pad
424. Pure H20
425. Log Hit
426. Pluck Tone
427. Hollow Deep
428. Bell Synth
429. Syn Tone
430. Perc Axe
431. Whine
432. CZ101 Digi
433. CZ Lead
434. CZ Echo Lead
435. Wild Synth
436. Spacey Keys
437. Digi Buzz
438. Rast Keys
439. ARP Sync
440. Narrow Synth
441. Fat Attack
442. ARP Lead
443. Synthetic
444. Overtone
445. Buzz Saw
446. Blipper
447. Full Synth
448. Bass Synth
449. Mini Lead
450. Sawtooth
451. M12 Lead
452. Sync Wave 1
453. Sync Wave 2
454. Sync Wave 3
455. Sync Wave 4
456. Sync Wave 5
457. Sync Wave 6
458. Pop Square
459. Juno Square
460. SquareAttack
461. Square Lead
462. SquareChorus
463. Sinusoid
464. Worm Lead 1
465. Worm Lead 2
466. Worm Lead 3
467. Worm Lead 4
468. Worm Lead 5
469. Worm Lead 6
470. Harmonica
471. Synth Flute
472. Soft Synth
473. Hi String
474. OBX Saws
475. Big Planet
476. JP6 Pad
477. Saw Sweep
478. Juno Pulse
479. CZ Synstring
480. Ensemble
481. Rezzy Wave
482. Heavy
483. Rezzy
484. Hi Octaves
485. Dreemy
486. Phat
487. Tekno
488. Life
489. Classic
490. Dreamer
491. Paddy
492. Dance Chord
493. Zoom
494. Keyngdom
495. Oddd Organ
496. Mood Strings
497. Brazz
498. Synthy
499. P5
500. Bari Wave
501. Sax Wave
502. Mute Trumpet
503. Trumpet FX 1
504. Trumpet FX 2
505. Cool Loops
506. Sax Riff
507. Boink
508. Classic Hit
509. Hits 1
510. Hits 2
511. Jax Breath
512. Synth
513. Orch
514. Soul Oohs
515. CMI Breath
516. Breathy
517. Tarzana
518. Gothic
519. Oow
520. Vox 1
521. Vox 2
522. Strings
523. All Dance 1
524. All Dance 2
525. Sound Track
526. Music Crowd
527. Lawn Mower

Liste des Instruments

528. Riff Trip
529. Cyber Pan
530. Groove Thing
531. Science
532. Under Pad FM
533. Sci Fi
534. Synth Siren
535. Metal
536. Vinyl 1
537. Vinyl 2
538. Vinyl 3
539. Vinyl 4
540. Pink
541. White
542. Scratches 1
543. Scratches 2
544. Kicks 1
545. Kicks 2
546. Snares 1
547. Snares 2
548. Toms 1
549. Toms 2
550. Timbales 1
551. Timbales 2
552. Congas etc 1
553. Congas etc 2
554. Hats 1
555. Hats 2
556. Cymbals 1
557. Cymbals 2
558. Shakers
559. Maracas
560. Bells 1
561. Bells 2
562. Blocks 1
563. Blocks 2
564. Tams 1
565. Tams 2
566. Claps 1
567. Claps 2
568. Snaps
569. Clave
570. Vibraslap
571. Guiro
572. Cowbell
573. Agogos
574. Misc 1
575. Misc 2
576. kit:1
577. kit:2
578. kit:3
579. kit:4
580. kit:5
581. kit:6
582. kit:7
583. kit:8
584. kit:9
585. kit:10
586. kit:11
587. kit:12
588. kit:13
589. kit:14
590. kit:15
591. kit:16
592. GM Dance
593. Dance 1
594. Dance 2
595. Dance 3
596. Dance 4
597. Dance 5
598. Dance 6
599. Dance 7
600. Dance 8
601. Dance 9
602. Dance 10
603. Dance 11
604. Dance 12
605. Dance 13
606. Dance 14
607. Dance 15
608. Dance 16
609. Dance 17
610. Dance 18
611. Dance 19
612. Dance 20
613. Dance 21
614. Dance 22
615. Dance 23
616. Dance 24
617. Dance 25
618. Dance 26
619. Dance 27
620. Organ 1
621. Organ 2
622. Organ 3
623. Organ 4
624. Organ 5
625. Organ 6
626. UnisonString
627. Unison Brass
628. Brass 1
629. Brass 2
630. Brass 3
631. Brass 4
632. Brass 5
633. Brass 6
634. Brass 7
635. Brass 8
636. Brass 9
637. Brass 10
638. Brass 11
639. Brass 12
640. Brass 13
641. Brass 14
642. Brass 15
643. Brass 16
644. Brass 17
645. Brass 18
646. Brass 19
647. Brass 20
648. Trumpet FX 1
649. Trumpet FX 2
650. Trumpet FX 3
651. Trumpet FX 4
652. Trumpet FX 5
653. Sax FX 1
654. Sax FX 2
655. Sax FX 3
656. Blipp
657. Buzz Blip
658. Game
659. Disssss

Liste des Instruments

660. Siren Loop
661. Bell
662. Klank
663. Metal
664. Slinky Q
665. Space Whip
666. Short Quack
667. Quack Ahhh
668. Bowser Bark
669. Chifn
670. CMI Hot Air
671. L9000 Noise
672. Comon Vox
673. Odd Vox
674. Mmm Hmm
675. Ah Hah
676. EP Roll 1
677. EP Roll 2
678. EP Roll 3
679. EP Fog
680. Fat Low Syn
681. Bass Stab 1
682. Bass Stab 2
683. Gtr Hi Chuck
684. Gtr UpStroke
685. Gtr Scratch1
686. Gtr Scratch2
687. KleanGtrChuk
688. Gtr Jangle
689. Gtr Riff 1
690. Gtr Riff 2
691. Gtr Riff 3
692. Gtr FunkyHit
693. Another Gtr
694. Jazz Riff 1
695. Jazz Riff 2
696. Jazz Riff 3
697. GtrSlideRiff
698. Gtr PopSlide
699. Guitar Pop
700. Chord Chuck
701. Guitar Slide
702. Sad Guitar
703. Gtr Wawa 1
704. Gtr Wawa 2
705. Gtr Wawa 3
706. Gtr Wawa 4
707. Gtr Wawa 5
708. Gtr Wawa 6
709. Heavy Guitar
710. HeavyGtrDive
711. Drum Stab
712. Guit On It
713. Jazz Short
714. Blamp
715. Bass Slide
716. Hip Hop
717. Drum Stall
718. Stalled
719. Wind Down 1
720. Wind Down 2
721. Ripped
722. Space Wiggle
723. Sqweal Rev
724. Draggit
725. MC
726. Fun
727. SSSSystem 1
728. SSSSystem 2
729. Here
730. On It
731. Diss
732. Bow Wow
733. Diva Scratch
734. Organ Blip
735. Classic Tape
736. Out!
737. Punch It
738. Ork
739. Tape Stop
740. Zip
741. Tape Pull
742. Wild
743. Up
744. Away
745. Frenzy
746. Kick 1
747. Kick 2
748. Snare
749. Tite
750. Wazzup?
751. Barker
752. Plunger
753. Skipper
754. Fast
755. Kick 1
756. Kick 2
757. Kick 3
758. Kick 4
759. Kick 5
760. Kick 6
761. Kick 7
762. Kick 8
763. Kick 9
764. Kick 10
765. Kick 11
766. Kick 12
767. Kick 13
768. Kick 14
769. Kick 15
770. Kick 16
771. Kick 17
772. Kick 18
773. Kick 19
774. Kick 20
775. Kick 21
776. Kick 22
777. Kick 23
778. Kick 24
779. Kick 25
780. Kick 26
781. Kick 27
782. Kick 28
783. Kick 29
784. Kick 30
785. Kick 31
786. Kick 32
787. Kick 33
788. Kick 34
789. Kick 35
790. Kick 36
791. Kick 37
792. Kick 38
793. Kick 39
794. Kick 40

Liste des Instruments

795. Kick 41
796. Kick 42
797. Kick 43
798. Kick 44
799. Kick 45
800. Kick 46
801. Kick 47
802. Kick 48
803. Kick 49
804. Kick 50
805. Kick 51
806. Kick 52
807. Kick 53
808. Kick 54
809. Kick 55
810. Kick 56
811. Kick 57
812. Snare 1
813. Snare 2
814. Snare 3
815. Snare 4
816. Snare 5
817. Snare 6
818. Snare 7
819. Snare 8
820. Snare 9
821. Snare 10
822. Snare 11
823. Snare 12
824. Snare 13
825. Snare 14
826. Snare 15
827. Snare 16
828. Snare 17
829. Snare 18
830. Snare 19
831. Snare 20
832. Snare 21
833. Snare 22
834. Snare 23
835. Snare 24
836. Snare 25
837. Snare 26
838. Snare 27
839. Snare 28
840. Snare 29
841. Snare 30
842. Snare 31
843. Snare 32
844. Snare 33
845. Snare 34
846. Snare 35
847. Snare 36
848. Snare 37
849. Snare 38
850. Snare 39
851. Snare 40
852. Snare 41
853. Snare 42
854. Snare 43
855. Snare 44
856. Snare 45
857. Snare 46
858. Snare 47
859. Snare 48
860. Snare 49
861. Snare 50
862. Snare 51
863. Snare 52
864. Snare 53
865. Snare 54
866. Snare 55
867. Snare 56
868. Snare 57
869. Snare 58
870. Snare 59
871. Snare 60
872. Snare 61
873. Snare 62
874. Snare 63
875. Snare 64
876. Snare 65
877. Snare 66
878. Snare 67
879. Snare 68
880. Snare 69
881. Snare 70
882. Snare 71
883. Snare 72
884. Snare 73
885. Snare 74
886. Snare 75
887. Snare 76
888. Snare 77
889. Snare 78
890. Snare 79
891. Snare 80
892. Snare 81
893. Snare 82
894. Snare 83
895. Snare 84
896. Snare 85
897. Snare 86
898. Snare 87
899. Snare 88
900. Snare 89
901. Snare 90
902. Snare 91
903. Snare 92
904. Snare 93
905. Snare 94
906. Snare 95
907. Snare 96
908. Snare 97
909. Snare 98
910. Snare 99
911. Snare 100
912. Snare 101
913. Snare 102
914. Snare 103
915. Snare 104
916. Snare 105
917. Snare 106
918. Tom 1
919. Tom 2
920. Tom 3
921. Tom 4
922. Tom 5
923. Tom 6
924. Tom 7
925. Tom 8
926. Tom 9

Liste des Instruments

927. Tom 10
928. Tom 11
929. Tom 12
930. Tom 13
931. Tom 14
932. Tom 15
933. Tom 16
934. Tom 17
935. Tom 18
936. Tom 19
937. Tom 20
938. Tom 21
939. Tom 22
940. Tom 23
941. Tom 24
942. Tom 25
943. Tom 26
944. Timbale 1
945. Timbale 2
946. Timbale 3
947. Timbale 4
948. Timbale 5
949. Timbale 6
950. Conga 1
951. Conga 2
952. Conga 3
953. Conga 4
954. Conga 5
955. Conga 6
956. Conga 7
957. Conga 8
958. Conga 9
959. Conga 10
960. Bongo 1
961. Bongo 2
962. Bongo 3
963. Bongo 4
964. Bongo 5
965. Bongo 6
966. Bongo 7
967. Hat 1
968. Hat 2
969. Hat 3
970. Hat 4
971. Hat 5
972. Hat 6
973. Hat 7
974. Hat 8
975. Hat 9
976. Hat 10
977. Hat 11
978. Hat 12
979. Hat 13
980. Hat 14
981. Hat 15
982. Hat 16
983. Hat 17
984. Hat 18
985. Hat 19
986. Hat 20
987. Hat 21
988. Hat 22
989. Hat 23
990. Hat 24
991. Hat 25
992. Hat 26
993. Hat 27
994. Hat 28
995. Hat 29
996. Hat 30
997. Hat 31
998. Hat 32
999. Hat 33
1000. Hat 34
1001. Hat 35
1002. Hat 36
1003. Hat 37
1004. Hat 38
1005. Hat 39
1006. Hat 40
1007. Hat 41
1008. Hat 42
1009. Hat 43
1010. Hat 44
1011. Hat 45
1012. Hat 46
1013. Hat 47
1014. Hat 48
1015. Hat 49
1016. Hat 50
1017. Hat 51
1018. Hat 52
1019. Hat 53
1020. Hat 54
1021. Hat 55
1022. Hat 56
1023. Hat 57
1024. Hat 58
1025. Hat 59
1026. Hat 60
1027. Hat 61
1028. Hat 62
1029. Hat 63
1030. Hat 64
1031. Hat 65
1032. Hat 66
1033. Hat 67
1034. Hat 68
1035. Hat 69
1036. Hat 70
1037. Hat 71
1038. Hat 72
1039. Hat 73
1040. Hat 74
1041. Hat 75
1042. Hat 76
1043. Hat 77
1044. Hat 78
1045. Cymbal 1
1046. Cymbal 2
1047. Cymbal 3
1048. Cymbal 4
1049. Cymbal 5
1050. Cymbal 6
1051. Cymbal 7
1052. Cymbal 8
1053. Cymbal 9
1054. Cymbal 10
1055. Cymbal 11
1056. Cymbal 12
1057. Cymbal 13
1058. Cymbal 14

Liste des Instruments

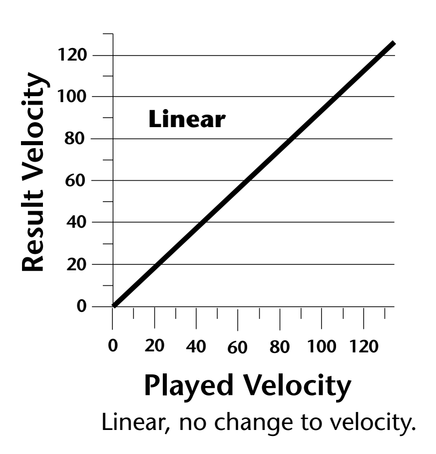
1059. Cymbal 15
1060. Cymbal 16
1061. Cymbal 17
1062. Cymbal 18
1063. Shaker 1
1064. Shaker 2
1065. Shaker 3
1066. Shaker 4
1067. Shaker 5
1068. Shaker 6
1069. Shaker 7
1070. Shaker 8
1071. Shaker 9
1072. Shaker 10
1073. Shaker 11
1074. Shaker 12
1075. Shaker 13
1076. Shaker 14
1077. Shaker 15
1078. Shaker 16
1079. Shaker 17
1080. Shaker 18
1081. Shaker 19
1082. Shaker 20
1083. Shaker 21
1084. Shaker 22
1085. Shaker 23
1086. Shaker 24
1087. Shaker 25
1088. Shaker 26
1089. Shaker 27
1090. Vibraslap
1091. Flexitone
1092. Bell Tree
1093. Slay Bells
1094. Bell 1
1095. Bell 2
1096. Bell 3
1097. Bell 4
1098. Bell 5
1099. Bell 6
1100. Bell 7
1101. Bell 8
1102. Bell 9
1103. Bell 10
1104. Bell 11
1105. Bell 12
1106. Bell 13
1107. Bell 14
1108. Bell 15
1109. Bell 16
1110. Bell 17
1111. Bell 18
1112. Bell 19
1113. Bell 20
1114. Bell 21
1115. Bell 22
1116. Bell 23
1117. Bell 24
1118. Bell 25
1119. Bell 26
1120. Bell 27
1121. Bell 28
1122. Bell 29
1123. Bell 30
1124. Bell 31
1125. Block 1
1126. Block 2
1127. Block 3
1128. Block 4
1129. Block 5
1130. Block 6
1131. Block 7
1132. Block 8
1133. Block 9
1134. Block 10
1135. Block 11
1136. Block 12
1137. Tam 1
1138. Tam 2
1139. Tam 3
1140. Tam 4
1141. Tam 5
1142. Tam 6
1143. Tam 7
1144. Tam 8
1145. Clap 1
1146. Clap 2
1147. Clap 3
1148. Clap 4
1149. Clap 5
1150. Clap 6
1151. Clap 7
1152. Clap 8
1153. Clap 9
1154. Clap 10
1155. Clap 11
1156. Clap 12
1157. Clap 13
1158. Clap 14
1159. Clap 15
1160. Clap 16
1161. Clap 17
1162. Snap 1
1163. Snap 2
1164. Snap 3
1165. Snap 4
1166. Snap 5
1167. Snap 6
1168. Misc 1
1169. Misc 2
1170. Misc 3
1171. Misc 4
1172. Misc 5
1173. Misc 6
1174. Misc 7
1175. Misc 8
1176. Misc 9
1177. Misc 10
1178. Misc 11
1179. Misc 12
1180. Misc 13
1181. Misc 14
1182. Misc 15
1183. Misc 16
1184. Misc 17
1185. Misc 18
1186. Misc 19
1187. Misc 20
1188. Misc 21
1189. Misc 22
1190. Misc 23
1191. Misc 24
1192. Misc 25
1193. Misc 26

Liste des Instruments

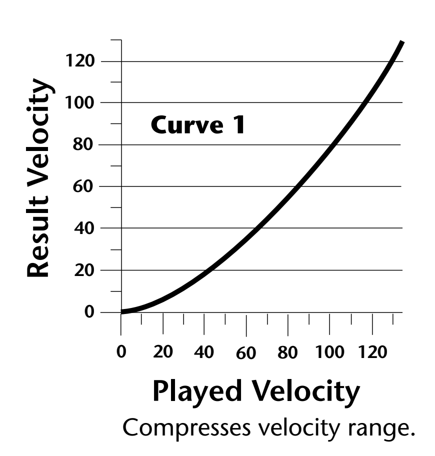
1194. Misc 27
1195. Misc 28
1196. Misc 29
1197. Misc 30
1198. Misc 31
1199. Misc 32
1200. Misc 33
1201. Misc 34
1202. Misc 35
1203. Misc 36
1204. Misc 37
1205. Misc 38
1206. Misc 39
1207. Misc 40
1208. Misc 41
1209. Misc 42
1210. Misc 43

Courbes de dynamique

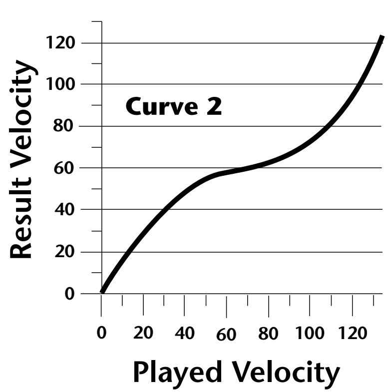
Cette section contient les représentations des courbes de dynamiques du XL-7.



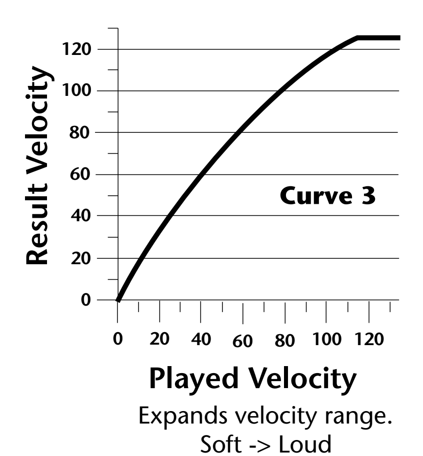
Linear, no change to velocity.



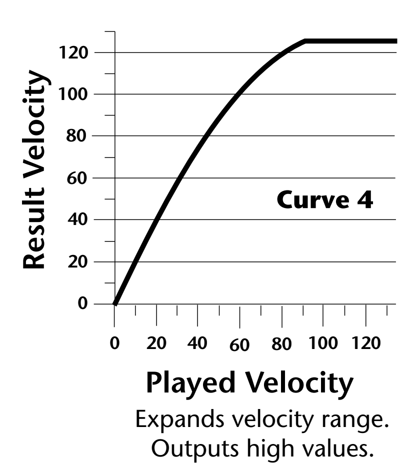
Compresses velocity range.



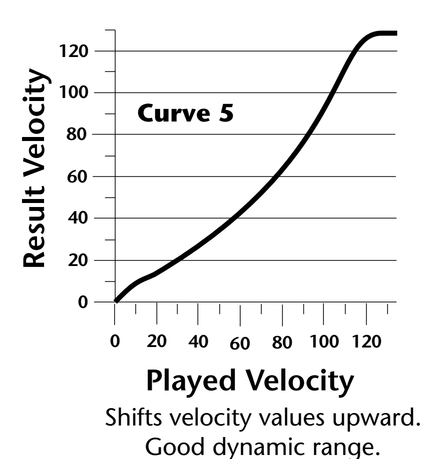
Expands dynamics in low range,
emphasizing medium velocity values
and compressing high velocity values.



Expands velocity range.
Soft -> Loud

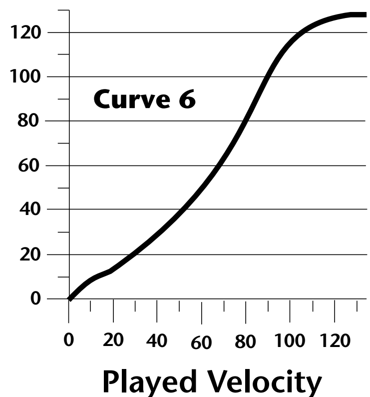


Expands velocity range.
Outputs high values.

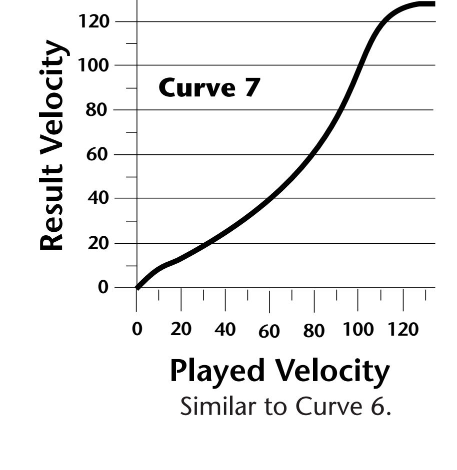


Shifts velocity values upward.
Good dynamic range.

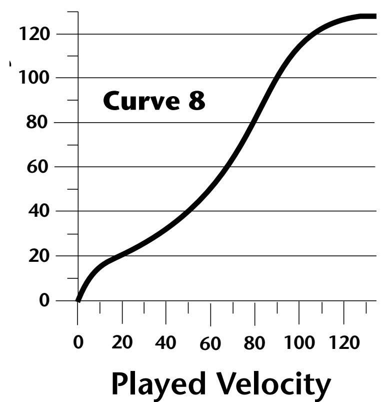
Courbes de dynamique



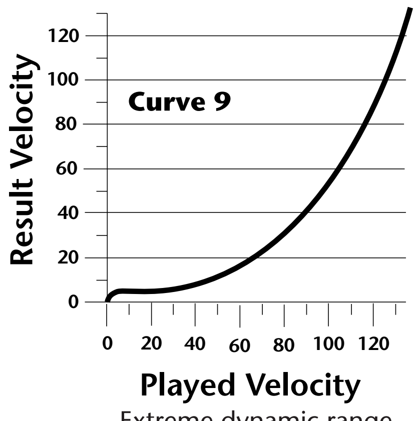
Shifts velocity values up while compressing the midde range.



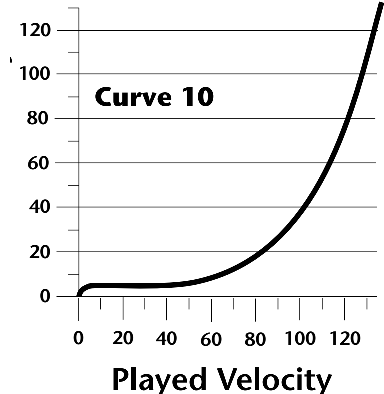
Similar to Curve 6.



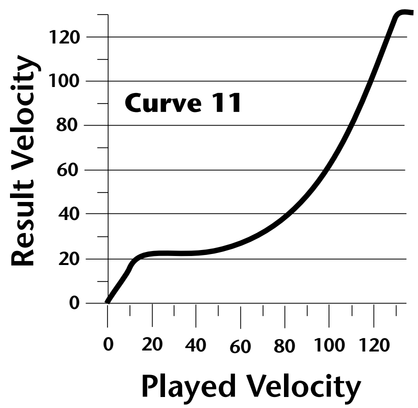
Similar to Curve 6 with more emphasis on the middle range.



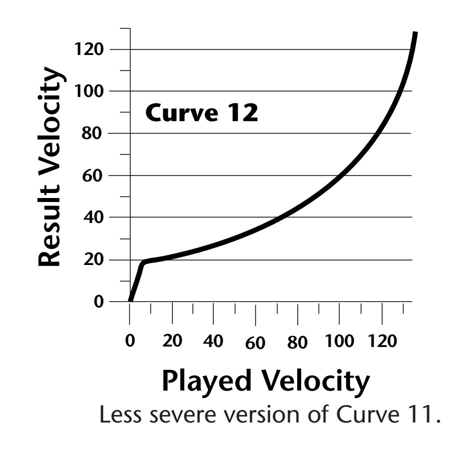
Extreme dynamic range compression.



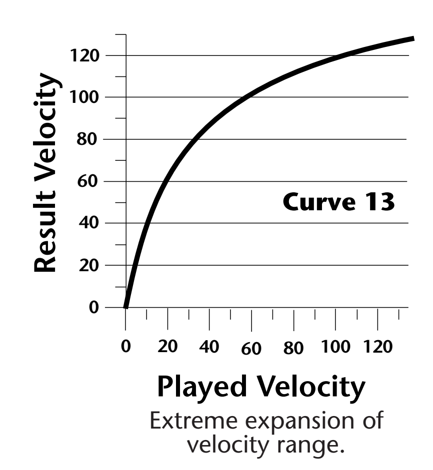
Extreme dynamic range compression. Outputs low values.



Extreme dynamic range compres: but doesn't output low values



Less severe version of Curve 11.



Extreme expansion of velocity range.

PatchCord Amount

Le tableau suivant donne les réglages d'intensité "Amount" du routage ou "PatchCord" pour obtenir des demi-tons quand les sources de modulation s'appliquent à la hauteur.

Semitone	PatchCord Amount	Semitone	PatchCord Amount
1	3	21	66
2	6	22	69
3	approx. 9	23	approx. 72.5
4	approx. 12	24	approx. 76
5	16	25	79
6	19	26	82
7	22	27	88
8	25	28	91
9	28	29	approx. 95
10	approx. 31	30	98
11	35	31	
12	38	32	
13	41	33	
14	44	34	
15	47	35	
16	50	36	
17	approx. 53	37	
18	57	38	
19	60	39	
20	63	40	

Notation rythmique

Ce survol extrêmement bref est uniquement destiné à vous rafraîchir la mémoire; pour une description détaillée de la notation rythmique, consultez n'importe quel bon livre de théorie musicale.

Mesure

Une pièce musicale est divisée en mesures, et chaque mesure est divisée en temps. Le nombre de temps et la valeur rythmique des temps dépendent à la fois de la composition et du format de mesure.

Valeur de note

Dans une mesure écrite en 4/4, il y a quatre temps par mesure, chaque temps représentant une noire. Par conséquent, il y a 4 noires par mesure au format 4/4.

Il y a 2 croches par noire. Par conséquent, il y a 8 croches par mesure en 4/4. Il y a 4 doubles-croches par noire. Par conséquent, il y a 16 doubles-croches par mesure en 4/4. Il y a 8 triples-croches par noire. Par conséquent, il y a 32 triples-croches par mesure en 4/4.

Il y a également des notes qui sont plus longues que les noires et durent plusieurs temps. Une blanche équivaut à 2 noires. Par conséquent, il y a 2 blanches par mesure en 4/4. Une ronde équivaut à 4 noires. Par conséquent, il y a une ronde par mesure en 4/4.

Triolet

Les notes ci-dessus divisent les mesures de façon binaire (d'un facteur 2). Toutefois, il y a certains cas où vous désirez diviser un temps de façon ternaire pour obtenir 3 notes par temps. Diviser une noire en 3 donne des croches de triolet. La raison pour laquelle nous utilisons le terme "croches de triolet" est dû au fait que la croche est la plus proche de la valeur rythmique que nous désirons. Diviser une croche en 3 donne des doubles-croches de triolet. Diviser une double-croche en 3 donne des triples-croches de triolet.

Formats de mesure

Un format de mesure décrit la constitution des mesures d'une pièce musicale. Il s'agit de deux chiffres présentés comme une fraction telle que 3/4, 4/4 etc. Le chiffre supérieur (numérateur) indique le nombre de temps de chaque mesure, tandis que le chiffre inférieur (dénominateur) indique la valeur rythmique de chaque temps. Par exemple, avec une mesure 3/4, le numérateur indique qu'il y a trois temps par mesure, tandis que le dénominateur indique que chacun de ces temps a la valeur d'une noire. 4/4 indique que chaque mesure est constituée de quatre temps eux-mêmes faits d'une noire. Habituellement, le temps fort (premier temps) de chaque mesure est accentué par le métronome pour vous aider à ressentir le début de la mesure.

3/4 et 4/4 sont les formats de mesure les plus communs, mais cela ne signifie pas que ce sont les seuls. En jazz, des mesures 5/4 (constituées de 5 noires) et 7/4 (constituées de 7 noires) sont souvent utilisées. En pratique, des formats de mesure complexes se jouent comme une combinaison de formats de mesure simples. Par exemple, certaines compositions en 7/4 pourront se décomposer non pas comme "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7" mais comme "1, 2, 3, 4, 1, 2, 3". C'est souvent plus facile pour des musiciens de réfléchir à une mesure 7/4 comme à une mesure 4/4 et une mesure 3/4, comme nous l'avons mentionné, 4/4 et 3/4 étant des formats de mesure extrêmement communs.

MIDI

Tableau d'équipement MIDI (partie 1)

Information MIDI	Transmis	Reconnu	Remarques
MIDI Channels	1-16A, 1-16B	1-16	32 MIDI Chan.
Note Numbers	0-127	0-127	
Program Change	0-127	0-127	
Bank Select Response?	No	Yes	MSB + LSB
Modes: Omni *(Mode 1)* Mono *(Mode 2)* Poly *(Mode 3)* Mode 4 *(Y/N)* Multi *(Mode 5)*	No No No No No	Yes Yes Yes No Yes	
Note On Velocity	Yes	Yes	
Note Off Velocity	No	Yes	
Channel Aftertouch	Yes	Yes	
Poly (Key) Aftertouch	Yes	No	
Pitch Bend	Yes	Yes	
Active Sensing	No	No	
System Reset	No	No	
Tune Request	No	No	
System Exclusive Sample Dump Standard File Dump MIDI Tuning Master Volume Master Balance Notation Information Turn GM1 System On Turn GM2 System On Turn GM1 System Off Other *(See Remarks)*	Yes No Yes Yes No No No No No No No	Yes No Yes Yes Yes No No No No No No	
NRPNs	No	No	
RPN 00 *(Pitch Bend Sensi.)* RPN 01 *(Chan. Fine Tine)* RPN 02 *(Chan CoarTune)* RPN 03 *(Tuning Prog Sel.)* RPN 04 *(Tuning Bank Sel.)* RPN 05 *(Mod Depth Rang)*	No No No No No No	No No No No No No	
MIDI Timing & Sync			
MIDI Clock	Yes	Yes	
Song Position Pointer	Yes	No	
Song Select	No	No	
Start Continue Stop	Yes Yes Yes	Yes No No	

Information MIDI	Transmis	Reconnu	Remarques
MIDI Time Code	No	No	
MIDI Machine Control	No	No	
MIDI Show Control	No	No	
Extension Capability			
General MIDI Compat? Is GM default mode?	No No	No No	
DLS compatible? Import DLS Files? Export DLS Files?	No No No	No No No	
Import Std MIDI files Export Std MIDI files	Yes Yes	Yes Yes	

Tableau d'équipement MIDI (partie 2 - Contrôleurs)

Commande	Fonction	Transmis	Reconnu	Remarques
0	Bank Select MSB	Yes	Yes	
1	Mod Wheel MSB	Yes	Yes	
2	Breath Cntrl MSB	No	No	* *Voir note*
3		Yes		*
4	Foot Cntrl MSB	Yes	No	*
5	Portamento MSB	No	No	*
6	Data Entry MSB	No	No	*
7	Chan Volume MSB	Yes	Yes	*
8	Balance MSB	No	No	*
9				*
10	Pan MSB	Yes	Yes	*
11	Expression MSB	No	Yes	*
12	Effect Cntrl 1 MSB	No	No	*
13	Effect Cntrl 2 MSB	No	No	*
14				*
15				*
16	GenPur Ctrl1 MSB			*
17	GenPur Ctrl2 MSB			*
18	GenPur Ctrl3 MSB			*
19	GenPur Ctrl4 MSB			*
20				*
21				*
22				*
23				* *Voir note*
24				*
25	-->	Yes	Yes	* *Filt Attck*
26	-->	Yes	Yes	* *Filt Decy*
27				*
28				*
29				*
30				*
31				*
32	Bank Select LSB			*
33	Mod Wheel LSB			*
34	Breath Cntrl LSB			*
35				*
36	Foot Cntrlr LSB			*

Commande	Fonction	Transmis	Reconnu	Remarques
37	Portamento LSB			*
38	Data Entry LSB			*
39	Chan Volume LSB			*
40	Balance LSB			*
41				*
42	Pan LSB			*
43	Expression LSB			*
44	Effect Cntrl 1 LSB			*
45	Effect Cntrl 2 LSB			*
46				*
47				*
48	Gen Pur Ctrl 1 LSB			*
49	Gen Pur Ctrl 2 LSB			*
50	Gen Pur Ctrl 3 LSB			*
51	Gen Pur Ctrl 4 LSB			*
52				*
53				*
54				*
55				*
56				*
57				*
58				*
59				*
60				*
61				* *Voir note*
62				*
63				*
64	Sustain Pedal	Yes	Yes	*
65	Portamento on/off	No	No	*
66	Sostenuto	No	No	*
67	Soft Pedal			*
68	Legato Footswitch			*
69	Hold 2			*
70	Variation			*
71	Timbre/Har Inten	Yes	Yes	*
72	Release Time	Yes		*
73	Attack Time	Yes		*
74	Brightness	Yes		*

Commande	Fonction	Transmis	Reconnu	Remarques
75	Sound Cntrlr 6 -->	Yes	Yes	* Decay
76	Sound Cntrlr 7			*
77	Sound Cntrlr 8 -->	Yes	Yes	* Vel->Filt
78	Sound Cntrlr 9 -->	Yes	Yes	* Vel->amp
79	Sound Cntrlr 10	Yes	Yes	¤ Voir note
80	Gen Purp Cntrlr 5	Yes	Yes	§ Voir note
81	Gen Purp Cntrlr 6			*
82	Gen Pur Ctrlr 7 -->	Yes	Yes	* Arp Vel
83	Gen Pur Ctrlr 8 -->	Yes	Yes	* Arp Gate
84	Portamento Cntrl			*
85	-->	Yes	Yes	* Sustain
86				*
87				*
88				*
89				*
90				*
91	Effects 1 Depth			*
92	Effects 2 Depth			*
93	Effects 3 Depth			*
94	Effects 4 Depth			*
95	Effects 5 Depth			*
96	Data Increment			
97	Data Decrement			
98	NRPN (LSB)			
99	NRPN (MSB)			
100	RPN (LSB)			
101	RPN (MSB)			
102				
103				
104				
105				
106				
107				
108				
109				
110				
111				
112				

Commande	Fonction	Transmis	Reconnu	Remarques
113				
114				
115				
116				
117				
118				
119				
120	All Sound Off	No	Yes	
121	Reset All Contlrs	?	Yes	
122	Local Cntrl on/off	?	?	
123	All Notes Off	?	Yes	
124	Omni Mode Off	No	Yes	*si activé*
125	Omni Mode On	No	Yes	*si activé*
126	Poly Mode Off	No	Yes	*si activé*
127	Poly Mode On	No	Yes	*si activé*

NOTES:

* Le XL-7 peut transmettre et recevoir TOUT numéro de commande MIDI de 1 à 95. Grâce à la puissance du XL-7, de nombreux contrôleurs peuvent être programmés pour gérer la commande désirée. La réponse "Yes" dans ce tableau signifie qu'un contrôleur est programmé par défaut pour cette commande dans le XL-7.

¤ La commande 79 est associée à la sortie de mixage :
0=Use Preset, 1=Send 1, 2=Send 2, 3=Send 3, 4=Send 4

§ La commande 80 est associée au statut d'arpégiateur :
0=Off, 1=On, 2=P (preset), 3=M (master)

Autres: Pan: -64 = extrême gauche, +63 = extrême droite

Identification (ID) du XL-7 = 0F (15)

Réponses aux demandes d'appareil MIDI

Famille

MSB 0x04 (Instruments de musique)

LSB 0x04 (Lecteurs ROM)

Membres

MSB 0x00 (série Proteus 2000)

LSB 0x02 Audity 2000

0x03 Proteus 2000

0x04 B-3

0x05 XL-1

0x06 Virtuoso 2000

0x07 Mo'Phatt

0x08 B-3 Turbo

0x09 XL-1 Turbo

0x0A Mo'Phatt Turbo

0x0B Planet Earth

0x0C Planet earth Turbo

0x0D XL-7

0x0E MP-7

Il n'y a qu'une seule mémoire tampon d'édition qui est utilisée par le Preset actuellement sélectionné (affiché). Vous pouvez éditer un seul Preset à la fois, via les commandes de système exclusif, bien que ces Presets puissent être édités indépendamment du Preset actuellement édité par la façade. La sélection de Preset édité à distance est indépendante de la mémoire tampon d'édition. Changer le Preset actuellement sélectionné efface la mémoire tampon d'édition.

Commandes reçues par canal

Le numéro de canal (n) = 0-15. Les octets de message sont représentés en hexadécimal. Toutes les autres valeurs sont en décimal. La non répétition de l'octet de statut (Running Status) est supportée.

Commande	Message	Commentaires
Note Off	8n kk vv	
Note On	9n kk vv	vélocité 0 = note off
Key Aftertouch	An kk vv	kk = 0-127 vv = 0-127
Program Change	Cn vv	0-127
Channel Aftertouch	Dn vv	0-127
Pitch Bend	En ll mm	l = lsb, m = msb
Real-time Controller	Bn cc vv	cc = 00-31, 64-95
Footswitch	Bn cc vv	cc = 64-79, vv ≥ 64 = on
Volume	Bn 07 vv	0-127
Pan	Bn 0A vv	0 = gauche, 127 = droite 64 = centre
All Sound Off	Bn 78 00	coupe tous les sons
Reset All Controllers	Bn 79 00	ignoré en mode omni
All Notes Off	Bn 7B 00	ignoré en mode omni
Omni Mode Off*	Bn 7C 00	déclenche All Notes Off et Controls Off
Omni Mode On*	Bn 7D 00	déclenche All Notes Off et Controls Off
Mono Mode On (Poly Off)*	Bn 7E 00	déclenche All Notes Off et Controls Off
Poly Mode On (Mono Off)*	Bn 7F 00	déclenche All Notes Off et Controls Off
Bank Select MSB	Bn 00 bb	bb = MSB de banque
Bank Select LSB	Bn 20 bb	bb = LSB de banque

* Notes particulières

- **Pour le mode Omni** . .Omni Off entraîne Poly On
- **Pour le mode Poly** . . .Omni On entraîne Omni On, Mono On entraîne Mono ON
- **Pour le mode Mono** . .Mono Off entraîne Poly On, Omni On entraîne Omni On
- **Pour le mode Multi** . .Omni On entraîne Omni On, Omni Off ou Mono Off entraîne Poly On, Mono On entraîne Mono On.

- Tous les autres changements n'ont pas d'effet.

Caractéristiques de système exclusif

Le XL-7 contient un ensemble complet de commandes MIDI de système exclusif (SysEx). Virtuellement tout paramètre est contrôlable via système exclusif. En raison de la taille et de la nature des caractéristiques de système exclusif, leur description est au-delà des visées de ce manuel. Les caractéristiques SysEx complètes du XL-7 sont disponibles sur le site officiel E-MU Systems, Inc. : www.emu.com.

Caractéristiques techniques

Canaux audio :	128
MIDI :	1 MIDI In, 2 MIDI Out
Canaux MIDI :	32 (2 prises MIDI Out)
Presets :	512 Presets User (le nombre de Presets ROM est déterminé par les barrettes de son SIMM installées)
Filtres :	Filtres du second ordre au douzième ordre (50 types différents)
Sorties audio :	6 sorties analogiques polyphoniques
Entrées de pre-mix :	4 entrées analogiques (s'ajoutent aux sorties principales)
Sortie numérique :	S/PDIF stéréo (compatible AES-pro)
Niveau de sortie max :	+ 4 dB
Impédance de sortie :	1000 Ohms
Mémoire de son :	64 Mo (extensible à 128 Mo)
Encodage des données :	Données linéaires 16 bits, sorties principales 20 bits $\Delta\Sigma$, sorties pre-mix 18 bits
Processeur d'effets :	traitement interne 24 bits
Fréq. de lecture d'échantillon :	44,1 kHz
Rapport signal/bruit :	> 92 dB
Plage dynamique :	> 90 dB
Réponse en fréquence :	20 Hz - 20 kHz (+2/-1 dB)
DHT + bruit :	< 0,02% (sinusoïdale 1 kHz, type A)
DMI :	< 0,05%
Phase stéréo :	Cohérence de phase ± 1° à 1 kHz
Consommation électrique :	20 Watts
Tension électrique :	90 V CA - 260 V CA à 50 Hz - 60 Hz